Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 90 - DICEMBRE 1999

Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna

Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Simona Zanon, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Grazie mille per averci seguito fin qui. Anzi, DUEMILA! **K**

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. La famiglia, però, non è tutto, e la precaria pace viene spesso rotta da interventi esterni, di natura divina o... demoniaca!

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Dopo innumerevoli disavventure, Toshiya si trova ora a dover affrontare una situazione di crisi ben più difficile da risolvere: un misterioso individuo rapisce sua moglie, Arita, e propone allo sbalestrato genio della cibernetica un singolare riscatto. Questi si organizza e chiama a raccolta tutti i super-androidi amici e anche quelli nemici, ma solo per vederli distrutti dai loro doppelganger negativi, Sayuri compresa. Ma la sorpresa più brutta è quando la stessa scende in campo a bordo di una versione super-armata del suo robot Mister Ball!

EXAXXION

Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani non svelano ai terrestri i segreti della loro tecnologia antigravitazionale pur permettendo loro di farne uso. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani progettino la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia aliena mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot Exaxxion per contrastare le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane, mentre Riofard, in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, elimina uomini, donne e bambini riciclandoli come concime. Gli alieni scoprono di potere ben poco contro l'Exaxxion, poiché si tratta di una potentissima macchina da guerra fardiana dispersa ai tempi del massimo splendore tecnologico di Riofard, e così progettano di rientrarne in possesso. Per questo motivo, Akane Hino (compagna di classe di Hoichi) e la madre del ragazzo vengono imprigionate e interrogate, ma la donna riesce a mettere in atto un piano di fuga, indossando a sorpresa una seconda tuta potenziata con le stesse proprietà di quella del figlio e liberando anche la ragazzina. Con la polizia fardiana alle spalle, la donna rischia di non uscire viva dal quartiere, e così Hoichi si dirige al loro salvataggio a bordo del colossale robot...

BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i tre devono - come tutti i loro coetanei - superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Ma cosa succede quando un'allieva del corso scarafaggi si innamora – non corrisposta – di un essere umano?

...E NON E' FINITA QUI!

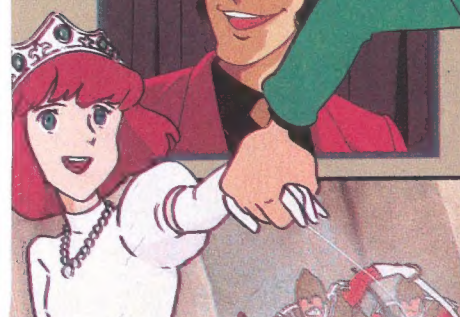
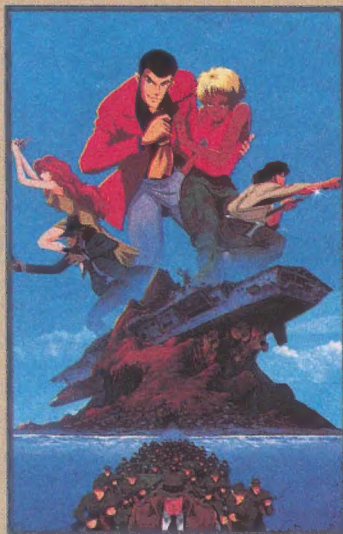
Anno nuovo, vita nuova! Questo mese si conclude **Calm Breaker**, ma non disperate! Sono in arrivo novità talmente eclatanti che parlarne così in breve non ha alcun senso. Volete capire cosa intendiamo? Fate un saltino a pagina 26, e stupite! Buon 2000 a tutti!

LUPIN III
Bentornato in Italia!

di **Andrea Baricordi**

VAGANDO NEL MAR

Un paio d'anni fa nacque un progetto. Eravamo in pieno delirio post-prandiale, causato dalle succulente nonché abbondantissime leccornie del pranzo di Ferragosto, tradizione sarda a noi ignota di cui abbiamo fatto volentieri la conoscenza a casa di Vanna Vinci (l'autrice di **Lillian Browne** e **Guarda che luna**). Mentre un campionario vastissimo di creature marine commestibili navigavano nei nostri soddisfatti stomaci, la mente ebbe il tempo di divagare, impossibilitata com'era ad attivare anche il più minimo centro motorio. Così iniziammo a parlare di **Lupin III**, ma soprattutto dell'incontro con Monkey Punch, il suo autore, avvenuto anni prima in occasione della pubblicazione italiana del manga per la Star Comics e in seguito alla sua partecipazione alle fiere di Lucca e Treviso, per la gioia di tutti gli appassionati. Si parlava di come fosse stato piacevole scoprire che un autore come lui - noto internazionalmente per essere un personaggio di grandissimo successo – fosse rimasto così disponibile e 'alla mano', senza atteggiamenti da star, e di quanto fummo felici quando accettò di collaborare con noi per realizzare un episodio speciale del suo **Lupin**, realizzandolo in esclusiva per l'Italia su **Kappa Magazine** 22 su nostri testi. Dopo la fine della pubblicazione di **Lupin III** su **Mitico**, avevamo mantenuto contatti per lo più via fax, ma non eravamo più riusciti a vederci di persona nonostante le spedizioni annuali in Giappone. Abbiamo iniziato a ricordare le cose che erano capitate, a partire da quelle buffe (la sua ormai storica 'craniata' contro il tabellone della gremitissima sala conferenze di Treviso), a quelle imbarazzanti (l'assurda impossibilità di far entrare alla fiera di Lucca l'ospite d'onore), da quelle commoventi per lui (quando, dopo un bellissimo incontro con il pubblico, Monkey Punch ricevette un applauso talmente lungo e caloroso da piazzargli un nodo in gola tale che per un minuto non riuscì a parlare), a quelle com-

moventi per noi (quando esordì dichiarando "E' bello pensare che i miei editori italiani hanno la stessa età di mio figlio. Potrei considerarvi come dei figli che lavorano all'estero"). Perché non trovare il modo di riprendere i contatti con questa persona? Perché non progettare di nuovo qualcosa insieme? Perché i fumetti di **Lupin III** si erano conclusi mentre la serie TV continuava a essere replicata sia in Italia, sia in Giappone? Bisognava fare qualcosa. Ma non subito. Prima era meglio digerire il pantagruelico pasto, e spostare il tutto al 16 agosto.

LUPIN L'ITALIANO

Avevamo un'esigenza: rivedere Lupin sulla carta, disegnato con inchiostro di china nero. Ma anche rivedere il **Lupin III** della prima serie animata il cosiddetto 'Lupin dalla giacca verde', ovvero quello un po' carogna, un po' galantuomo, un po' giocherellone, ma molto consapevole di sé, del proprio ruolo e della propria fama nel mondo del crimine e della legge. Un Lupin cattivello, con la sigaretta mezza storta infilata in una bocca dal ben noto sogghigno beffardo, un Lupin dall'ingegno illimitato, freddo e pianificatore... Un Lupin coi 'peletti' sul dorso delle mani, insomma, quello che vedemmo molti anni fa al suono della sigla **Planet O**, affibbiatagli per puro caso in Italia, ma azzeccata pienamente, tanto da essere considerato il tema ufficiale della serie anche dai puristi.

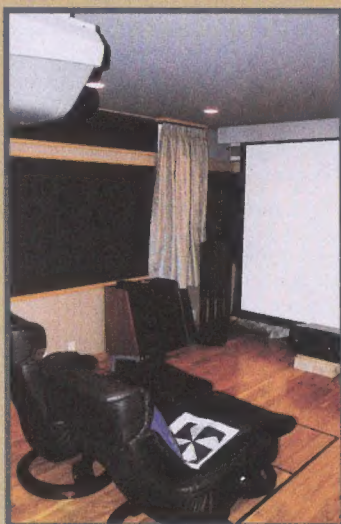
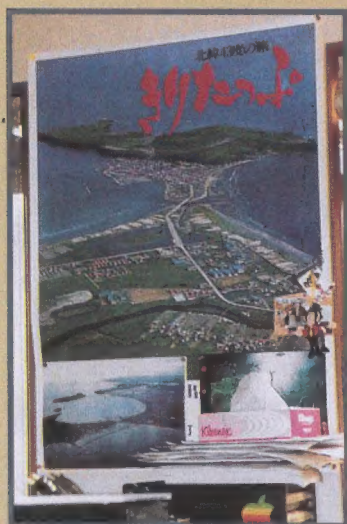
E così abbiamo chiesto a Monkey Punch di permetterci di continuare in Italia le avventure del suo personaggio. E ancora una volta, il nostro 'papà' giapponese ha detto di sì. Due anni di lavoro, fra progettazione, character design, soggetto, sceneggiatura e disegni, che hanno dato vita a **Lupin III – Il violino degli Holmes**, un 'lungometraggio a fumetti' di cento pagine pubblicato da Kappa Edizioni, che prende il via proprio dalla conclusione della serie a fumetti. Durante il 1999 si è verificato un frenetico scambio di messaggi fra la redazione della Kappa Edizioni e il Monkey Punch Studio, culminato con l'incontro a Tokyo a cavallo fra la fine di settembre e l'inizio di ottobre. Finalmente ci si rivedeva di persona.

A TAVOLA CON MONKEY SENSEI

"Monkey Sensei": ecco come Kazuhiko Kato viene chiamato dai colleghi e dai collaboratori più vicini a lui. Lo vediamo arrivare dal binario dello Skyliner, un po' trafelato, e siamo contenti di vedere che ci sorride, riconoscendoci subito, anche a diversi anni di distanza. Poi ci rendiamo conto che siamo gli unici occidentali presenti in quel momento nella stazione Keisei di Ueno, e abbassiamo subito la cresta. Poi, col suo sorriso da sosia orientale di Gianni Boncompagni, ci chiama per nome come se ci avesse visto il giorno prima, e ancora una volta il nostro morale torna alle stelle. Un conto è lavorare con qualcuno, un conto è che questi ti consideri una persona 'vera'! Lo portiamo con noi verso la zona dei templi del parco di Ueno, dove abbiamo prenotato una saletta in un ristorantino rinomato, la cui specialità è l'**u-**

nagi, ovvero la prelibatissima anguilla d'acqua dolce. Ad aiutarci a conversare con lui ci sono le nostre collaboratrici di redazione Mieko Sugawara e Naomi Okita. Una bella combriccola di persone, insomma.
Si scusa perché oggi potrà rimanere poco per via di un impegno nel pomeriggio, dato che ha deciso di andare in pensione definitivamente e deve firmare alcuni documenti relativi, e ci invita immediatamente a raggiungerlo al suo studio, il giorno dopo, per chiacchierare con più calma. Accettiamo con entusiasmo, chiedendogli però se la sua decisione di andare in pensione significherà un suo ritiro dal mondo dell'editoria. Ci risponde che in realtà non ha nessuna intenzione di smettere di disegnare, ma che non ha più voglia, a sessantadue anni suonati, di essere pressato dalle date di consegna, e che pertanto continuerà a fare il suo lavoro per puro piacere. E poi, dice sorridendo, ci pensate voi giovani a continuare Lupin, no? Finito il pranzo, ci salutiamo e lo riaccompagniamo in stazione, attendendo trepidanti il giorno dopo.

VISITA ALLO STUDIO

Per raggiungere lo studio di Monkey Punch, che è anche la sua casa, bisogna prendere il treno che da Tokyo porta all'aeroporto internazionale di Narita. A tre quarti di strada si cambia linea e si raggiunge Sakura, un bel paesino verdeggiante e con le villette a schiera con giardino, in stile americano. Lo studio si trova fuori paese, in un'oasi di tranquillità che ti fa dimenticare di essere a poco meno di un'ora dalla caotica Tokyo. Monkey Punch ci invita a entrare trattenendo il suo cane, una simpatica bestiola di colore nero e talmente entusiasta di ricevere visite da rischiare la tachicardia, e finalmente ci troviamo nel luogo dove il celebre autore armeggia ogni giorno. Computer, stampanti, tastiere, scanner e tecnologia di ogni genere da ogni parte, in ogni angolo. Sapevamo già del suo interesse per l'informatica, legato soprattutto alla possibilità di elaborare immagini in computer grafica, ma quando eravamo stati nel suo precedente studio (situato in un'altra città) non sembrava certo di essere ospiti del centro di controllo della Nasa. La prima cosa che ci viene in mente sono le campagne denigratorie di certi giornalisti italiani, che negli anni Settanta e Ottanta criticavano i cartoni animati giapponesi perché 'fatti al computer'. Oggi tutti sanno che erano fatti assolutamente a mano, e che la computer grafica, comunque sia, è un mezzo d'espressione come gli altri, difficile da gestire esattamente come il pennello e l'inchiostro. Ma nonostante questo, ci viene spontaneo chiederci come avrebbero commentato i giornalisti dell'epoca se avessero visto **questo**. Vedendoci un po' allibiti (la nostra parziale tecnofobia è ormai oggetto di scherno più o meno ovunque), ci chiede se noi non lavoriamo con il computer. Gli rispondiamo che lo usiamo più che altro per l'impaginazione delle riviste, ma che i nostri autori realizzano tavole e illustrazioni completamente a mano. Anche lui, naturalmente, disegna a mano, ma ormai realizza ogni colorazione direttamente al computer, che gli ha dato la possibilità di sbizzarrirsi con sfumature, luci particolari ed effetti ottici speciali. E allora inizia a

mostrarci un po' di cose. Prima di tutto, la nuova copertina in lavorazione per la rivista "Action", che ogni mese ha come testimonial i personaggi principali di **Lupin III**: ecco le famose scadenze di cui ci parlava e da cui sta cercando di fuggire! Poi ci mostra il suo sito Internet, e ci chiede l'indirizzo del nostro. Ormai vergognandoci come trogloditi che non si sono adeguati all'avvento della ruota, ammettiamo di non averne uno 'tutto nostro', ma di fare affidamento su gruppi, amici e collaboratori che ci ospitano nei loro.

Fortunatamente arriva in nostro soccorso la signora Kato, la moglie del maestro, che ci saluta, ci dà il benvenuto e ci offre melone e succo tropicale freddo, veri toccasana per combattere il terribile caldo del settembre nipponico, con i suoi 35 gradi pressoché costanti anche di notte, e con un'umidità tale che gli abiti s'impregnano in pochi minuti e che impedisce la necessaria scorta d'aria a chi soffre anche solo leggermente d'asma. Certo, se avessimo saputo che la settimana successiva sarebbe arrivato dal sud un uragano che ci seguiva come un cagnolino fedele, o che sarebbe capitato un incidente nucleare, avremmo sicuramente evitato di lamentarci per così poco...

Il maestro però non ci grazia, e inizia a raccontarci di quanto, secondo lui, la tecnologia entrerà a far sempre più parte della vita di ogni giorno, e che l'industria dell'intrattenimento è sempre in anticipo rispetto a tutte le altre possibili applicazioni. A questo proposito, ci parla del suo progetto (già in corso di realizzazione!) riguardante un 'manga-pad', per trasformare l'editoria cartacea in editoria digitale. L'oggetto in questione consisterebbe in un piccolo schermo ultrapiatto e ultraleggero, dalle dimensioni di circa 20 centimetri per 15 (poco più grande di un volumetto manga), che contiene un lettore CD. L'idea di base sarebbe quella di iniziare a sostituire gradualmente le riviste stampate su carta con le loro rispettive versioni

in CD, che inizierebbero a uscire in edicola e in libreria con cadenza regolare. Il manga-pad consentirebbe la loro lettura con estrema facilità: è infatti pensato per essere letto anche in condizioni 'difficili' come la classica metropolitana sovraffollata delle ore di punta, poiché si potrebbe 'sfogliare' con il solo pollice, premendo sull'apposito pulsante 'avanti' (o 'indietro', a seconda dell'esigenza) senza dover abbandonare l'appiglio. Inoltre, per una visione più accurata di una singola vignetta, è prevista la possibilità di ingrandire con facilità singole aree della pagina. Nel frattempo, in attesa dell'avvento di questo attrezzo, tutti i lavori a colori di Monkey Punch sono disponibili (solo!) su CD Rom, in alcune raccolte che si segnalano anche per la presenza di curiosità, giochini e altro ancora.

Parlando di computer grafica, non possiamo fare a meno di notare una singolare illustrazione dai colori acidi appesa alle spalle del nostro ospite. Ridendo, si alza e ce la mostra nel dettaglio. Ci racconta che questa illustrazione è molto particolare, perché – a parte quella che conserva su disco – ne esistono solo due stampate su carta. La prima la vediamo, ed è a casa sua, mentre l'altra si trova appesa alla Disney. Si tratta di un lavoro fatto in occasione del trentennale di **Lupin III**, avvenuto due anni fa. Nell'illustrazione, Lupin attraversa di corsa un ostacolo su cui è impresso il numero 30, mentre al suo fianco 'qualcun altro' ne attraversa uno che riporta il 70. L'impronta lasciata è inequivocabilmente quella di Topolino, che sfonda la barriera dei settant'anni dirigendosi fuori vista perfino rispetto al nostro Lupin. Alla domanda "Perché Topolino non si vede nel disegno?", Monkey Punch risponde ridendo che, ufficialmente, questo accade perché il personaggio della Disney si trova a più del doppio della strada rispetto a Lupin, mentre in realtà si è trattato di un espediente per evitare di disegnare il celebre topo. "Non ci crederete quanto sia difficile disegnarlo nel modo giusto e con le giuste proporzioni, senza farlo sembrare un mostro deforme", dice lanciandosi in complimenti agli artisti americani. D'altra parte, che Monkey Punch fosse esterofilo lo sapevamo già da tempo. A partire dalla scelta dello pseudonimo anglofono, che non ha mai più potuto abbandonare in seguito tanto era divenuto celebre, fino al nome e alla (presunta) origine franca di **Lupin III**. I suoi autori preferiti, inoltre, si tro-

LUPIN III - IL VIOLINO DEGLI HOLMES

Era da prevedere fin dagli albori che un personaggio internazionale come Lupin III avrebbe varcato i confini del Giappone per approdare in Europa.
E in questo caso non si tratta della semplice traduzione di un manga o del nuovo film d'animazione a lui dedicato, bensì una produzione nuova di zecca realizzata direttamente all'estero, e cioè... in Italia!
Il nuovo 'film a fumetti' di **Lupin III** intende infatti restituire al personaggio l'aura che aveva in origine. Ironico e duro: *questo* è il vero **Lupin III**, e non il semplicione sprovveduto in cui è stato trasformato nelle ultime serie televisive. Anche gli altri personaggi principali riacquistano la loro vera dimensione. L'Ispettore **Zenigata** non è un pazzoide isterico, ma un vero detective *hard boiled* alla Philip Marlowe, l'unico che sia mai riuscito a mettere le mani sul celebre ladro, anche se per pochi istanti. **Jigen** è un pistolero infallibile e glaciale, mentre **Goemon** è l'incarnazione moderna delle antiche regole del bushido, la 'via del samurai'. E **Fujiko** è una donna d'azione con tutte le carte in regola per tenere testa al compagno-rivale **Lupin**, non solo una bambolona tutta sesso e tradimenti.
Lupin III - Il violino degli Holmes lancia tutto il gruppo in una grande avventura attraverso i paesi europei, alla ricerca dei singoli componenti di un violino dotato di poteri ultraterreni. Uno di questi componenti è però in possesso di **Sheryl Holmes**, pronipote del celeberrimo Sherlock, e che dirige la fallimentare agenzia investigativa **Holmes V**. La terza generazione dei **Lupin** si scontrerà quindi con la quinta degli **Holmes**, e mentre la ricerca procede fra musicisti posseduti, sistemi di sicurezza inespugnabili e organizzazioni para-naziste, un misterioso e indistruttibile inseguitore si lancia sulle tracce dei due per motivi ignoti a chiunque.

Monkey Punch presenta
LUPIN III
IL VIOLINO DEGLI HOLMES
Baricordi
Lioni

PER CONTINUARE A LEGGERE

La storia di **Lupin III – Il violino degli Holmes** contiene una grande quantità di elementi e citazioni legate al mondo della musica e della letteratura, e mi dispiacerebbe se finissero nel limbo senza che nessuno se ne accorgesse. Per la precisione, sarei felice di sapere che il 'mio' Lupin ha solleticato la curiosità di qualche lettore, che ha deciso così di saperne di più su certi argomenti. Tanto per cominciare bisogna indicare **Le avventure di Pinocchio** di Carlo Collodi come il fulcro attorno al quale ruota l'intera storia, anche se risulta quasi superfluo dato che il fatto è dichiarato dagli stessi protagonisti, e dato che l'avventura parte proprio dall'ipotesi che il burattino, mastro Geppetto e tutti gli altri fossero – in qualche modo – realmente esistiti. Per esaurire altre ovvietà, poi, devo citare **Sherlock Holmes**, la cui bis-bis-nipote Sheryl è co-protagonista di questa avventura. Per mettere a confronto Lupin con un'esponente della famiglia Holmes ho dovuto coinvolgere la quinta generazione di quest'ultima per poterla far interagire con la terza della prima. Ho poi deciso di complicare un po' l'albero genealogico degli Holmes facendo dichiarare a Sheryl che i suoi genitori gestivano l'agenzia investigativa J&E Holmes, lasciando intravedere le loro sagome sullo sfondo di una vignetta. Dato che da un annetto è uscito il film ispirato alla serie TV originale degli anni Sessanta, chiunque può riconoscere **John Steed** ed **Emma Peel**, gli impareggiabili protagonisti di **Agente Speciale** (The Avengers). Nonostante il film con Uma Thurman sia simpatico, consiglio a tutti la visione di almeno qualche episodio della versione 'sixties', attualmente disponibile in videocassetta per Yamato Video. Tra parentesi, la tuta di pelle che Fujiko indossa all'inizio de **Il violino degli Holmes** è ispirata proprio a quella di Emma Peel. Durante il loro viaggio attraverso l'Europa, Lupin e Sheryl incontrano alcuni bizzarri personaggi. Ognuno di questi, almeno per quanto riguarda il nome, ha un'origine particolare. Nell'ambientazione viennese, il violinista posseduto Mauro Paulensig deve il suo nome allo scrittore italiano **Paolo Maurensig**, autore dell'inquietante romanzo **Il canone inverso**, una storia – guarda caso – di violini e violinisti, romanzo di cui consiglio la lettura a tutti. Uno dei personaggi di tale romanzo, Sophie Hirschbaum, viene inoltre citato fra i candidati del Concorso per Giovani Talenti. Se il nome di Maurensig deriva da quello di uno scrittore, la sua espressione è quella di **Klaus Kinski** nel bruttissimo film **Paganini** (che vi consiglio di guardare solo se il vostro senso dell'umorismo supera quello dell'orrido), mentre per la sua 'follia' mi sono ispirato a quella del protagonista di un racconto di H.P. Lovecraft: Erich Zann è infatti per me l'artista maledetto per eccellenza, e se volete tremare dall'orrore vi consiglio di leggere **La musica di Erich Zann** (così come molti altri racconti dello scrittore di Providence) di notte, da soli, al lume di candela. Questo personaggio lo potete ritrovare nel nome della via in cui abita Paulensig, via che il bravo Gianmaria Liani ha riprodotto impeccabilmente seguendo la descrizione che appare nel racconto.
Un altro personaggio piuttosto particolare è il

vavano negli Stati Uniti, e quando – svariati anni fa – poté recarvisi, non esitò un attimo ad andare a visitare la redazione di "Mad", la folle rivista sulle cui pagine sono nati e cresciuti umoristi di ogni genere, e a cui Monkey Punch è abbonato da tempo immemorabile. I suoi preferiti erano le più divertenti parodie cinematografiche 'compresse' degli ultimi quindici anni, quelle del caricaturista Mort Drucker, nonché **Spia contro Spia**. Basti pensare che l'idea di rendere **Lupin III** così imprevedibile in ogni sua mossa e così prodigo di trucchetti nasce proprio da questa serie a fumetti, mentre per il rapporto Lupin-Ispettore Zenigata si era ispirato nientemeno che a **Tom & Jerry**.

Nonostante questo, però, la sua esterofilia non è mai riuscita a strappargli dal cuore il suo paese d'origine. Si tratta di un luogo dal buffo nome di Kiritappu, una penisola verde le cui scogliere sono molto note. Per non dimenticarselo mai, il maestro ne tiene un poster in bella mostra nello studio, al quale applica sovente fotografie di vedute dall'alto. Ed è proprio a Kiritappu che Monkey Punch ha sempre pensato quando immaginava e disegnava Goemon in piedi sugli scogli, pronto a fendere con la sua spada le potenti onde del mare. Se vi capita di passare da quelle parti, ora sapete dov'è possibile immedesimarsi alla perfezione nei panni del celebre samurai amico di Lupin.
Eppure, uno degli elementi 'esterofili' che ha reso più celebre la versione animata di Lupin in Italia, in realtà non era prevista dal suo autore, bensì dai produttori della serie televisiva. La Fiat 500, che abbiamo visto anche ne **Il castello di Cagliostro**, ha sempre lasciato perplesso Monkey Punch, che al suo personaggio aveva affibbiato auto dal design classico, quasi da gangster anni '20, e che in effetti sono apparse anche nella prima serie televisiva. Dei motivi di questo cambiamento è sempre stato perplesso, ma alla fine dei conti si sa che quando un manga viene trasposto in animazione, l'autore originale non ha quasi voce in capitolo. A questo proposito, gli chiediamo quale versione animata, nel possibile, gli sia piaciuta di più. E con nostra sorpresa ci risponde "Nessuna". "Non fraintendetemi", dice vedendo le nostre facce, "non sto dicendo che tutti i film e le serie animate di **Lupin III** siano brutte. Intendo solo dire che, per molti versi, non si tratta quasi mai del **Lupin III** che ho inventato io. E' quasi come se fosse un personaggio ispirato all'originale. Alcune serie animate, per esempio, l'han-

no centrato meglio, come la primissima". E così capiamo definitivamente il motivo del suo 'sì' al nostro progetto di realizzare **Lupin III** in Italia. Avevamo puntato molto sul ritorno al 'vecchio' Lupin, e lui l'aveva apprezzato. Ora però sorgeva un dubbio... Gli erano veramente piaciuti storia e disegni? E ancora una volta, il nostro papà adottivo giapponese ci tranquillizza. Il suo apprezzamento va soprattutto al nostro tentativo di essere ripartiti dall'origine, a differenza di quanto sta avvenendo attualmente in Giappone: sia i nuovi cartoni animati, sia i nuovi manga di Lupin sono realizzati da ragazzi abili, ma che hanno evoluto il loro stile dalla versione animata, fattore determinante per la genesi di un problema fondamentale che oggi mina tutti i fumetti del Sol Levante: l'appiattimento generale degli stili di disegno, che così iniziano a mancare di forza e di impronta personale. "Sono tutti bravissimi disegnatori", conclude, "ma se continuano a perfezionarsi tutti seguendo la stessa strada, sarà come avere centinaia di autori uguali, il che renderebbe il tutto molto monotono. Ho già espresso loro questi miei dubbi, e a quanto ho visto stanno cercando di migliorarsi proprio in questo senso". Rassicurati dalle sue parole, ci sorge però un dubbio. La prima serie TV di **Lupin III** è stata quella più apprezzata da tutti. In quella serie Lupin vestiva una giacca di colore verde, a differenza del colore 'ufficiale' del manga, ovvero rosso. Per quale motivo si era deciso un cambiamento così radicale? Semplici problemi tecnici. Dopo le prime prove, si scoprì che il rosso della giacca di Lupin 'sparava', e una volta ripresi i disegni, averli animati e trasmessi in TV, avrebbe dato vita a sgradevoli sbavature. E così si era optato per un altro colore, che fosse ugualmente brillante per evidenziare il protagonista rispetto a tutti gli altri, ma che non avrebbe generato alcun problema, ovvero il verde. Dalle serie successive, le tecniche di colorazione e soprattutto quelle di ripresa permisero un ritorno alle origini... anche se purtroppo solo dal punto di vista della giacca, tralasciando tutto il resto.

Il tempo inizia a stringere, e nonostante l'ospitalità dei coniugi Kato, ci vediamo costretti a prepararci per raggiungere la stazione ferroviaria. Inutile sperare in un ritardo del treno, in un paese dove i dirigenti della Japan Railways si scusano con gli utenti ogni

KARAOKE

Chi non si ricorda la prima sigla italiana di **Lupin III**? Prima di **Lupin, l'impareggiabile Lupin** made in Mediaset, e prima ancora del **Lupin** di Castellina Pasi, un brano ci teneva incollati allo schermo televisivo fin dal primo istante. Un colpo di arma da fuoco, e via, **Planet O** partiva con tutta la sua carica, infilandoti dritto dritto in un'atmosfera particolarissima. Quel brano, incredibile ma vero, non era stato creato apposta per essere la sigla di **Lupin III**, ma esisteva già, proprio come era successo per **Take me higher** (la sigla di **Gaiking**) e molte altre. La prova? Leggete cosa diceva il testo! Un tantino alien-sadomaso, non trovate?

PLANET O
(Norbert Cohen)
Planet O, Planet O/Planet O, Planet O/We are pirates from the Planet O/We'll enslave you, we will break your soul/We will chain you, make you fall and bow/We'll defile, satisfy you/Please don't touch me, don't come near me/We will rock you, we will shock you/Please don't touch me, don't come near me/Please don't touch me, don't you hear me? I'm a lady, just a baby/What's a lady? What's a baby? Call me lady, call me crazy/I don't want to go to Planet O/No, no, no, no, don't touch me/No, no, no, don't come near me/We'll surprise, vandalize you/We'll surprise, vandalize you/Mercy, mercy, help me, help me, call my momma, call the U.S.O./Planet O, Planet O/Planet O, Planet O/We will break you, desecrate your soul/We will shake you, overtake you/Please don't touch me, touch me, touch me/Don't come near me, near me, near me/Hypnotize you, neutralize you/Crazed it made me, serenade me/Wake me, take me to the Planet O/We are pirates from the Planet O/We have come to capture you/Please come peacefully/We will tie you, sacrifice you/Tie me, tie me, halleluya/Catch me, take me to the Planet O...

Potete trovare la versione Anni Novanta di **Planet O** (cantata dalla celebre diva sexy **Selen**) nel disco **Stereotype**, assieme a molte altre sigle dei più amati anime degli anni Settanta. Solo in libreria. Per informazioni: **info@kappanet.it**

collezionista di strumenti musicali 'celebri' a cui Fujiko strappa il segreto del sistema antifurto del proprio museo privato. L'aspetto e il nome ('tradotto' dall'inglese al francese) di Hugues Marais sono infatti scherzosamente ispirati a quelli dell'abilissimo violinista **Hugh Marsh**, che potete apprezzare praticamente in tutti i dischi di Loreena McKennitt, o anche nella sua raccolta intitolata **Songs for my mother and father**.
E poi veniamo al personaggio più complesso di tutti, che ne incarna in sè la bellezza di tre. Si tratta del maestro Brando Angelardi, il cui nome nonché la folta chioma derivano dall'originale **Angelo Branduardi**, celeberrimo menestrello italico (anch'egli violinista) di fama internazionale a cui dobbiamo musica ricercatissima nonché hit note a tutti come **Cogli la prima mela**, **La pulce d'acqua** o **State buoni se potete**. Angelardi 'contiene' però anche il vecchio barone Lamberto Ferdinando Pessoani, nato dall'incrocio di altri due personaggi. Il primo è **Fernando Pessoa**, poeta portoghese al quale mi sono avvicinato per puro caso durante la realizzazione del libro a fumetti, attirato dal titolo di uno dei suoi libri, **Il violinista pazzo**: la lettura del brano omonimo mi ha dato alcuni suggerimenti interessanti per l'atmosfera del racconto di Mastro Polendina, nonché l'ispirazione del testo per la sigla d'apertura de **Il violino degli Holmes**, sigla che esiste a tutti gli effetti, ma che non è stata mai incisa, e che prima o poi dovrò trovare il modo di farvi ascoltare. Il secondo personaggio confluito nella caratterizzazione del vecchio filantropo è invece il protagonista di **C'era due volte il barone Lamberto**, una favola di Gianni Rodari che lessi in prima media e che mi è rimasta impressa per anni. Ne consiglio la lettura perché è estremamente piacevole e veloce, a mezza via fra un racconto breve con finale a sorpresa (che ha ispirato parte del 'mio' finale a sorpresa) e un romanzo in piena regola.
Celati sotto le spoglie dei nazi-sgherri dell'ex ufficiale delle SS Von Feuer si trovano infine tre personaggi del grande Jacovitti, uno dei miei autori umoristici preferiti in assoluto. Anche se non sembra si tratta di **Pippo, Palla e Pertica**, camuffati dalla traduzione in tedesco dei loro nomi, ovvero Plump, Kugel e Stange. Pippo, in realtà, non è tradotto in maniera diretta poiché sarebbe venuto fuori comunque un diminutivo di Giuseppe, e quindi meno fumettistico, se vogliamo. Ho preferito passare sul binario a fianco e tradurre per parallelismo il nome del Pippo disneyano, che in origine è Goofy, ovvero 'impacciato' o 'goffo', da cui Plump.
Se anche uno solo degli argomenti o degli autori sfiorati in questa sede riuscirà a incuriosirvi, potrò dichiararmi soddisfatto e concedermi un bel 'missione compiuta'. Oh, certo. Perché non parlarne? C'è anche un'autocitazione... Nel pub gestito dal bis-bis nipote del Dottor Watson appaiono anche Berto e Toni, protagonisti di **Lambrusco & Cappuccino**, l'altro fumetto a cui io e Gianmaria avevamo lavorato insieme per la prima miniserie di **Mondo Naif**, e che – ora che i lavori riguardanti Lupin si sono conclusi – spero di riprendere in mano presto. Per quale motivo si trovano a Londra dato che in realtà abitano a Bologna? Be', perché il pub in cui appaiono è esattamente lo stesso, sia per nome, sia per aspetto: lo **Sherlock Holmes**! Evidentemente i passaggi spazio-dimensionali non esistono solo nell'universo di *Ster Trek*... **AB**

LUPIN, TESTIMONIAL E STAR

In qualità di personaggio celebre, **Lupin III** ha accettato di prestare faccia e nome a svariate campagne pubblicitarie in patria. Negli anni Settanta reclamizzava una marca di sigarette, mentre ultimamente una catena di sale da pachinko (la chiassosa slot machine nipponica) lo vedeva protagonista assoluto, con stendardi, bandiere, pannelli, decorazioni e diffondendo le colonne sonore della sua serie TV a tutto volume nei locali. Il business più grosso, però, si è rivelato probabilmente quello della benzina Esso, in cui Lupin e compagnia bella interagiscono su uno scenario vero e con personaggi in carne e ossa, proprio come in **Chi ha incastrato Roger Rabbit?**, con gli stessi effetti ottici e di colorazione. Molto interessante la scena in cui un benzinaio 'vero' si sfila via la faccia, e rivela il volto a cartone animato del nostro ladro. Lupin ha avuto anche diverse trasposizioni in videogioco, ma non tutti sanno che a metà degli anni Ottanta giunse in Italia – probabilmente in maniera poco ufficiale – un videogioco 'al laser' intitolato **Cliff Hanger**. Proprio come in **Dragon's Lair** e **Space Ace**, i videogiochi a cartoni animati di Don Bluth, bisognava indicare a Lupin le azioni da compiere con grande prontezza di riflessi. Il filmato utilizzato era quello de **Il castello di Cagliostro**, e per questo motivo potete anche immaginare la difficoltà.

Di **Lupin III** esiste però anche un film dal vivo realizzato in Giappone negli anni Settanta! Si tratta di un prodotto assolutamente demenziale (anche in senso positivo, volendo) in cui anche con la più buona volontà è impossibile riconoscere i protagonisti di fumetti e cartoni animati. Ma il personaggio è già stato corteggiato più volte sia dalla nostrana Cinecittà, sia da Hollywood. Nel primo caso, un produttore italiano si era offerto alcuni anni addietro di realizzare il film di **Lupin III**, che avrebbe dovuto essere interpretato (ma perché?!) da Giuliano Gemma. Anni dopo un produttore americano corteggiò la TMS per trarre un film dal vivo dalle avventure del nostro ladro, ma poi non se ne fece più niente. Voci di corridoio affermano che la sceneggiatura, già pronta all'epoca, sia poi stata modificata per divenire **Hudson Hawk**, un film molto divertente in cui Bruce Willis impersona un abile genio del furto che esce di prigione dopo svariati anni e si trova invischiato in un complotto internazionale volto a ritrovare un meccanismo di Leonardo Da Vinci utile a trasformare il piombo in oro. I personaggi sono ironici, i cattivi sono quanto di più fumettoso esista, e le scene d'azione sono in perfetto Miyazaki style. Le voci affermano, in effetti, che questa dovesse essere una trasposizione de **Il castello di Cagliostro**, il film di **Lupin III** più noto negli USA, e parrebbero consolidate dal fatto che l'ambientazione prevalentemente italiana utilizzasse come scenario per il gran finale la Rocca di San Leo... dove il vero conte di Cagliostro è stato rinchiuso per anni! **AB**

fine anno (e neanche troppo scherzosamente!) per aver accumulato due o tre minuti di ritardo nell'arco di dodici mesi. Mentre aspettiamo il taxi, Monkey Punch ci mostra il resto dell'abitazione (dove ancora una volta possiamo verificare la passione per l'occidente), una bella casetta a tre piani che incorpora lo studio, l'abitazione sua e quella dei figli, nonché un'attrezzatissima sala video dotata di tutto ciò che serve per avere – come si suol dire – il cinema in casa: videoproiezione ad alta definizione, impianto Dolby Surround, insonorizzazione totale e due comodissime postazioni per godere a pieno degli ultimi prodigi del cosiddetto 'home theatre'. Il taxi arriva, ed ecco il momento dei saluti. C'erano ancora tante cosa da dire e da raccontarsi, ma come si fa a parlare di tutto in un solo pomeriggio? Il taxi fa manovra per uscire dal vialetto, e il papà di Lupin gli si avvicina, bussando al nostro finestrino. "Se vi piacciono i filmati in 3D, andate a vedere **T-Rex**! A Shinjuku è stato allestito uno schermo gigante solo per proiettarlo e, storia a parte, è veramente impressionante". Con quest'ultimo consiglio (poi seguito) Monkey Punch ci congeda salutandoci insieme al suo cane. Mieko, che anche oggi era con noi per fare da interprete, si rigira fra le mani il disegnino autografo che l'autore le ha realizzato dieci minuti prima, e commenta "Credevo che un autore così famoso si sarebbe comportato in tutt'altro modo, con la puzza sotto il naso. E invece è una persona gentile e disponibile, assolutamente alla mano. Lui è l'autore di **Lupin III**, il personaggio-simbolo della mia generazione!"

Come ti capiamo, Mieko. Come ti capiamo...

COUNTDOWN vol. 1

Erotico, Giappone, 1995
© Utatane/Fujimi/[illegible]
/Pink Pineapple
Yamato Video, [illegible] min., lire [illegible]

Hiroyuki Utatane è ormai un autore internazionalmente noto per la sensualità dei suoi disegni. In Italia apparve già nella prima metà degli anni Novanta sul mensile "Lemon" delle Edizioni Another Life con il suo **5, 4, 3, 2, 1, Countdown**, una raccolta di episodi brevi e autoconclusivi di fortissima tensione erotica, talmente ricercati dal punto di vista grafico e dell'atmosfera da riuscire a divenire una sorta di pornografia di alto livello probabilmente mai vista all'interno del mercato giapponese, che solitamente vede il semplice atto sessuale come protagonista di un racconto erotico. In questa raccolta appaiono alcuni episodi del manga trasposti in animazione, mentre altri sono inediti. La caratterizzazione grafica dei personaggi viene mantenuta abbastanza fedele all'originale, anche se in alcuni momenti si percepisce chiaramente la mancanza del carattere del vero autore. La deviata poetica di Utatane riesce comunque a trapelare in più occasioni (se siete di [illegible] la visione del terzo episodio della prima videocassetta), e le atmosfere quasi oniriche, a metà fra il sogno erotico e l'incubo, riescono a tenersi in equilibrio sul filo del rasoio. Insomma, si ha un po' la sensazione che, [illegible] più di cura da parte dei realizzatori, [illegible] Siamo peri[illegible] sfera di vetro. Nel frattempo, restiamo col fiato sospeso. **AB**

TIME BOKAN LE MACCHINE DEL TEMPO

Umoristico, Giappone, 1996
© Tatsunoko Pro./Victor Ent.
Yamato Video, 60 min., lire 39.900

Dopo anni di attesa escono finalmente anche nel nostro paese i due divertentissimi episodi speciali delle famigerate **Time Bokan Series**, raccolti (pollici alzati per la Yamato Video) in una sola cassetta. Nel primo vediamo tutti i terzetti 'cattivi' (bionda, smilzo e scimmione) che hanno partecipato sia alle quattro serie viste in Italia (**Time Bokan**, **Yattaman**, **Otasukeman** e **Yattodetaman**) e alle tre ancora inedite (**Zendaman**, **Ippatsuman**, **Itadakiman**) impegnati a conquistarsi la gloria in una gara pseudo-automobilistica a base di trucchi e irregolarità; nel secondo, invece, il trio Doronbo di **Yattaman** è impegnato in una missione che lo porta nel paese della Tatsunoko, dove si scontra (con successo!) con **Tekkaman**, **Polimar**, **Kyashan** e i **Gatchaman**. La visione è godibilissima per chiunque abbia seguito le gesta di questi personaggi durante gli anni Ottanta, e il duplice video si propone come una sorta di 'festival in videocassetta' in cui ritrovare in veste scherzosa i protagonisti di tante avventure che hanno infervorato gli anime-fan con qualche annetto in più. Non manca qualche macchiolina di adattamento, probabilmente dovuta alla necessità di dover coordinare e bilanciare le versioni originali con quelle note in Italia: ogni tanto qualcosa si perde nel passaggio dal giapponese all'italiano, ma nonostante tutto la carica di simpatia dei personaggi principali, e soprattutto quella di Boyakki, Tonzula e Miss Dronio, resiste all'urto della perdita di un 25% dell'impatto che aveva l'originale (vedi dossier su **Kappa Magazine** 58). Bravi i doppiatori, anche se in certi casi ci si poteva rapportare alla versione italiana di **Yattaman** (ufficialmente 'la bibbia' delle sette serie, anche per i giapponesi) per allinearli tutti, invece di dare a ogni terzetto [illegible] **AB**

ADOLESCENCE RUSH

Colonna sonora, Giappone, [illegible]
© [illegible]
[illegible]
King Records, [illegible]

In occasione dell'uscita del film di **Utena** nelle sale cinematografiche giapponesi non poteva mancare il CD [illegible] vo sound track. [illegible] ni rivisitando la serie [illegible] un'atmosfera visionaria ancora più [illegible] alla versione per il piccolo schermo, e anche la colonna sonora [illegible] già apprezzati con nuovi [illegible] nuova orchestrazione.

Non mancano però brani [illegible] zoni che sottolineano i fantastici duelli di Utena con gli altri per[illegible] ascolto potrebbero urtare il nostro senso musicale, ma se ascoltate con [illegible] one della melodia. Bellissima la canzone **Toki ni Aiwa** interpretata [illegible] l'unica pecca è la mancanza di una delle canzoni dei duelli (contenuta in un **altro CD**) e della sigla finale [illegible], che è presente solo nella sua versione orchestrale.

La versione cantata è interpretata dalla [illegible] star Mitsuhiro Oikawa (o Micchi, come lo chiamano le su fan). Oltre a essere un bravo interprete, Oikawa dà anche la voce ad Akio Otori nel film, sostituendo il doppiatore della serie televisiva. Purtroppo, la sigla finale (**Fiance ni Naritai**) è contenuta in un CD dello stesso Oikawa uscito nel [illegible].

Personalmente ritengo questa una delle più belle colonne sonore mai ascoltate. Probabilmente è più adatta a un pubblico di élite che ama **Utena** alla follia, ma ritengo che basti ascoltarlo per esserne rapiti. Da acquistare a ogni costo! **AP**

RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Cyborg Kurochan © Naoki Yokouchi/Kodansha

Buon Natale! Buon Anno! Felicitazioni! Cento di questi giorni! Come va? Vi sentite bene? Vi siete messi la sciarpina di lana? Avete spruzzato sul vostro computer il Raid-anti-millenium-bug? Bravi! E bravo anche Naoki Yokouchi, che – tomo tomo, cakkio cakkio – si è fatto largo in questo mondo di ladri & eroi con il suo **Cyborg Kurochan**, un fumettino iniziato quasi in sordina sulle pagine di "Bom Bom", ed evolutosi in un paio d'anni a fenomeno di massa! Si tratta delle avventure di un micio-cyborg che dissimula la sua vera natura di arma da guerra entrando nei panni (anzi, nella pelle!) del defunto gattino di una coppia di anziani coniugi. Nonostante sia stato ideato per un pubblikko infante, vi garantisco che fa parecchio ridere, anche perché i personaggi sono pazzeski! Da quel primo episodio è nata una serie regolare, poi i pupazzetti mobili col fil di ferro (io ne ho uno e voi no-oo! Cicca-cicca!), poi le card, poi i cartoni animati. Niente male davvero! Visto che Natale è passato da poco, sono in vena di complimenti, e quindi non posso esimermi da dire un bel "bravo!" anche a Tooru Fujisawa, che sta conquistando successi sempre maggiori con **GTO – Great Teacher Onizuka**, pubblicato dalla rivista best-seller "Shonen Magazine": le gesta del giovane insegnante ribelle (che fanno concorrenza a quelle del protagonista di **Rookies**) sono già state trasposte in animazione, ma ora godono anche di un film dal vivo, appena uscito nelle sale cinematografiche. Se volete andare a vederlo, non c'è bisogno di pagare il biglietto d'ingresso. Dite che vi mando io. Trullallà. Vabbe', fammi vedere un po' cosa c'è qui. Oh, ma certo! Una curiosità. Mentre in Italia i quattro KappaCosi sudano per sfornare un **Kappa Magazine Plus** con il doppio di pagine ogni stagione, i redattori di "Afternoon" hanno deciso di fare i loro numeri speciali... più sottili! In meno della metà delle solite 800 pagine, la Kodansha sperimenta nuovi autori, inserisce episodi speciali di quelli noti, e (udite udite) pubblica nuove storie fuoriserie di **Gun Smith Cats**, proprio come Kenichi Sonoda aveva promesso qualche tempo fa. Sul fronte dei libri illustrati, invece, è uscito il porkosissimo **Yui Shop** di Toshiki "Kirara" Yui, l'interessante **Zenbu** del fantomatico Katsuya Terada (bravissimo, ma dovrebbe decidere come impiegare al meglio il proprio stile), ed è in arrivo il cofanetto – ma che dico – il COFANO natalizio di Masamune Shirow contenente la ristampa di **Ghost in the Shell**, il nuovissimo **Manmachine Interface**, un volume ultracompatto pieno di illustrazioni, un poster e un modellino di Fuchikoma con cabina di pilotaggio apribile: se andate in Giappone entro febbraio lo potrete acquistare alla modica cifra di 3333 yen (circa 60 mila lire), mentre se preferite vedervelo in Italia, dovrete aspettare che i relativi pusher ne gonfino a dismisura il prezzo. Grande notizia! In **Gojira 2000 Millenium**, il nostro lucertolone radioattivo non sarà solo (era stato ipotizzato un 'trimake' del primo film, ricordate?) ma sarà male accompagnato! Questa volta dovrà prendersi a pugni con uno mostro spazialo di nome Orga (preferisco traslitterare con la 'r', altrimenti viene fuori Olga, che mi pare troppo delicato), una bestiaccia immonda che precipita sulla terra sotto forma di meteorite, scorrazza per le città in forma di ufo, e sbava addosso al benemerito trasformandosi in una specie di Rankor (quello de **Il ritorno dello Jedi**) anche se leggermente 'gamerato'. Un messaggio di guerra dalla Toho alla Daiei? Ai postumi (della sbornia) l'ardua sentenza. Alla proxima, gabillodonti. Preferibilmente nel duemila. **Il vostro millenario Kappa**

Gojira 2000 Millenium © TOHO

OTAKU 100%

Ranma è interpretato/a da **Daniela Vidorin** di Cavaso del Tomba (TV), **Kenshiro** da **Alain Carino** di S. Zenone (TV) e l'**Uomo Tigre** da Fabrizio Pesavento di Cassola (TV). Vi do un bel 300%, visto che siete in gruppo e che avete anche gadget ed effetti speciali, fra teiere, aloni di energia e addominali! **K**

MISS KAPPA

E dato che questo mese il dossier è dedicato a **Lupin III**, perché non mostrare le sferiche meraviglie dell'eroina di turno? Oh, capperi, ma che le è successo?! Dannata moda del silicone! Prima o poi Fujiko volerà via come una mongolfiera! **K**

Manmachine Interface © Masamune Shirow/Kodansha

la rubri: KEIKO

di Keiko Ichiguchi

Quando esco coi Kappa boys parlo spesso di cose che mi sono capitate nel mio Paese. Per me non sono altro che semplici ricordi, ma sembra che a volte colpiscano la loro curiosità più del solito. E' così che abbiamo deciso di dare il via a questa rubrica sulle mie conoscenze ed esperienze fumettistiche in Giappone. Questo vale a dire che... si tratta soltanto di chiacchiere. Allora, vado!

UNA FIERA CHE NON CONOSCETE

In questi primi mesi della rubrica ho citato spesso le fiere di fanzine in Giappone, perciò credo che sia finalmente giunto il momento di parlarne nel dettaglio. Chi vuole promuovere e vendere una fanzine (fan-magazine, una pubblicazione autoprodotta da un amatore), in Giappone non viene soffocato dagli editori ufficiali all'interno di fiere per l'editoria, poiché esistono manifestazioni apposite proprio per questo tipo di mercato. L'editore/autore in erba prenota un stand pagando una cifra che va da mille a quattromila yen (1 yen vale attualmente fra le 18 e le 20 lire. **Ndr**) a seconda dell'importanza della fiera stessa. In molti casi deve specificare la sua categoria: cartoni animati, giochi, storie originali, fumetti erotici, musica e così via. L'estate scorsa ho notato alcune categorie nuove, come turismo, bambole (sia collezionisti, sia modellisti) e addirittura Pink House, una marca di abbigliamento molto famosa che ha un grandissimo seguito! Ormai è una baraonda tale che non è più possibile capirci nulla. Il pubblico che partecipa a queste manifestazioni è talmente numeroso che capita tutt'oggi di vedere gente che sta in fila davanti all'ingresso per due o tre ore buone, per poi entrare in un ambiente la cui atmosfera ricorda quella del mercato del pesce alla mattina presto. E' possibile assistere a una delle cose più buffe che capitano durante queste manifestazioni proprio all'apertura dei cancelli: all'improvviso, un'orda di persone si precipita dentro di corsa, quasi a rotta di collo, verso gli stand dei loro autori preferiti, applaudendo come pazzi. Immaginate la scena. Dedichiamoci per il momento al pubblico di queste fiere. Riguardo all'aspetto fisico, ne ho già parlato un po' nell'ultima rubrica, quindi questa volta ho intenzione di raccontarvi alcuni casi particolari che ho potuto toccare con mano qualche anno fa.

Quando frequentavo le fiere di fanzine, io mi trovavo sempre e solo nella zona delle ragazze, in cui sia il pubblico, sia gli autori erano di sesso femminile. Gli esponenti dei due sessi non si mescolavano mai, anche per via del fatto che le femmine non volevano avvicinarsi alle zone in cui i maschi si occupavano di giochi e fumetti erotici con la motivazione che "puzzavano".

In generale, gli autori in erba vendono le loro fanzine direttamente al pubblico, improvvisandosi negozianti, ma alcune autrici, divenute nel tempo famose (ma sempre all'interno del mercato amatoriale!), spesso erano occupate a fare disegnini autografi, e non potendo occuparsi de commercio vero e proprio, chiedevano aiuto ad amici. Ma gli amici non sempre sono disponibili, purtroppo, e quelli interessati a immergersi in fiere del fumetto sono ancora meno. Per cui, a un certo punto, alcune di queste autrici popolari iniziarono a ingaggiare ragazze, pagandole regolarmente. In alcuni casi estremi, poi, fornivano le loro standiste di abiti firmati perché – a loro dire – così erano meglio calate nell'atmosfera delle fanzine, e insegnavano loro come salutare e trattare correttamente i clienti. Queste giovani commesse erano nella maggior parte dei casi loro ammiratrici, e quindi per loro era un onore lavorare per i propri idoli. Alla fine dei conti, stand del genere diventavano qualcosa di molto simile a degli harem. Il pubblico, oltre a complimentarsi con le proprie autrici preferite e ad acquistare i loro ultimi lavori, portavano regali alle loro beniamine: quello più apprezzato era il mazzo di fiori, ricco di significati, tanto che con l'andare del tempo ogni tipo di fiore assunse un significato e una destinazione ben precisa, determinata anche dal prezzo della pianta stessa. Al livello 'popolare' c'erano il garofano e la campanula; per il medio-alto c'erano la nebbia e la rosa; quello un po' più particolare era costituito dalla calla, dal tulipano e dal girasole; il più elevato di tutti era invece l'orchidea, soprattutto la varietà phalenophis. Così, quando si vedeva in giro un'autrice portare un mazzo di phalenophis, si capiva subito che era famosissima. Mentre l'ammiratrice che glielo regalava, forse, era felice di potersi dichiarare come la sua più grande fan. Forse. Oltre ai fiori, i regali più popolari erano i dolci e i pupazzi di peluche. Ebbene sì: anch'io avevo alcune lettrici che mi seguivano fedelmente (grazie, grazie!) e che mi portavano questi regali. I dolci, però, finivano spesso nella pancia delle mie amiche (durante la fiera) o di mia madre, se riuscivano ad arrivare intatti a casa... Lei non era molto contenta del mio interesse per il mondo dei fumetti, però non ha mai criticato i 'bottini di guerra' con cui spesso rientravo in casa dopo una fiera.

A proposito di autrici famose, ecco l'aneddoto del mese. Una delle mie vecchie conoscenti era riuscita a diventare più famosa del normale, e quindi si era guadagnata un folto stuolo di appassionate ammiratrici. Durante un giorno di fiera decisi di andare a trovarla al suo stand, che però trovai pieno di commesse che non avevo mai visto prima. Intravista la mia amica oltre questo muro di ragazze, l'ho chiamata per salutarla. Non l'avessi mai fatto! Come vere e proprie guardie del corpo, le commesse si sono voltate verso di me con sguardo carico di sospetto chiedendo "Che cosa vuole dalla Maestra?" Alla fine era successo! Anche nell'ambiente amatoriale, gli autori avevano iniziato a farsi chiamare con l'altisonante appellativo di Maestro. La tendenza non mi piaceva per niente, e forse questo è uno dei motivi per cui me ne sono andata via dal mondo delle fanzine. Che roba!

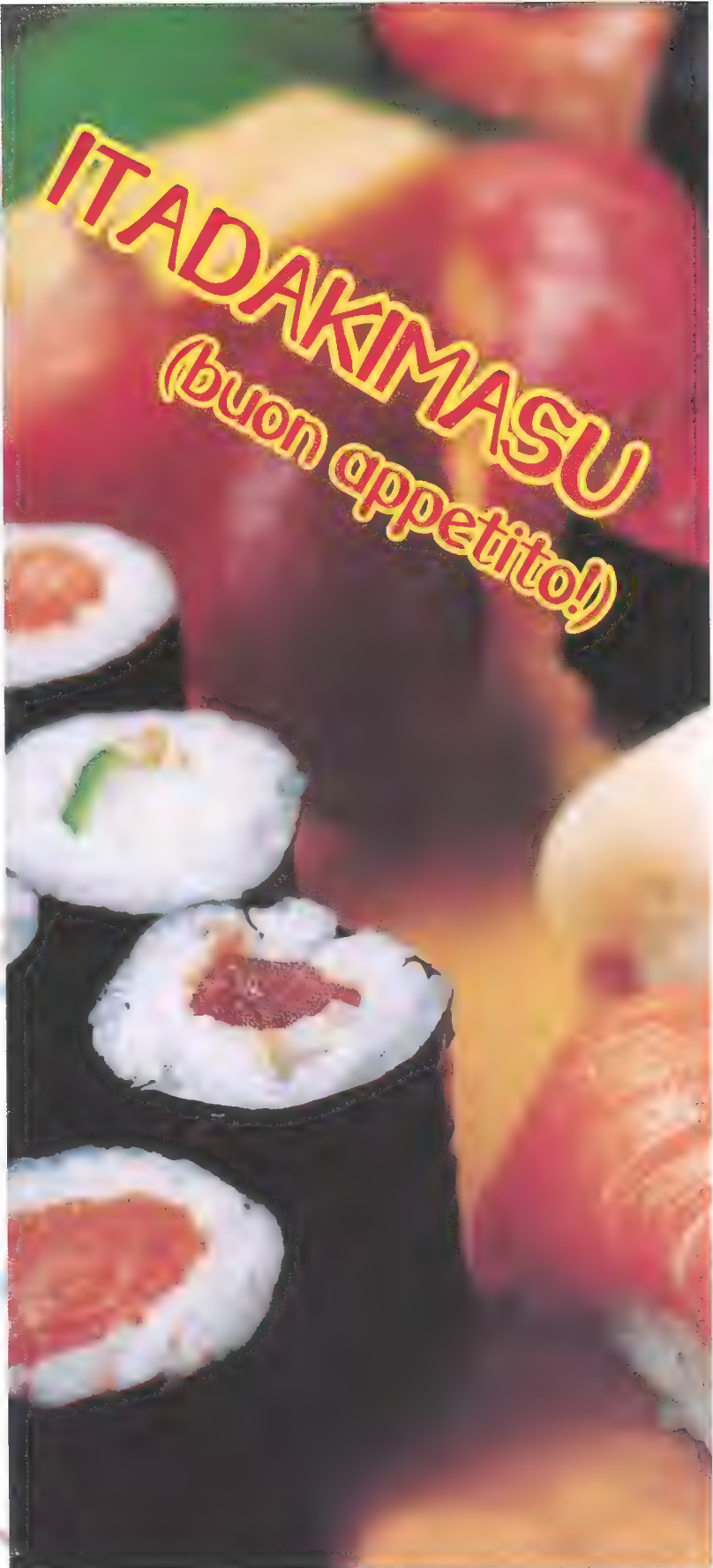
(continua)

ITADAKIMASU (buon appetito!)

di Barbara Rossi

La cucina giapponese è così: o la si ama alla follia o la si odia visceralmente... Non esistono mezze misure. Questo era quello che avevo sentito raccontare da tutti. Certo che, poi, dove questi 'tutti' avessero assaggiato tali manicaretti è sempre stato per me un grande mistero! Nel lontano 1990, quando intrapresi la grande avventura che era per me raggiungere Tokyo, in Italia non esisteva nemmeno l'ombra di un ristorante giapponese, addirittura i 'cinesi', che ormai sono ovunque nella nostra penisola, si contavano sulla punta delle dita.

Comunque, per riprendere il filo del mio discorso, non me ne vogliate, ma devo andare indietro nel tempo, fino al periodo in cui l'unica conoscenza che avevo del cibo giapponese si limitava a quel poco che si poteva intuire guardando i cartoni animati trasmessi alla televisione. In fondo, scagli la prima pietra chi di voi non ha mai desiderato assaggiare un Sukiyaki dopo aver visto Ataru impazzire per un solo boccone del prelibato piatto, oppure non abbia mai desiderato 'ubriacarsi' con quella deliziosa pallina rossa chiamata Umeboshi, tanto pericolosa per la nostra Lamù? E che dire di quelle gustose frittelle che il padre della nostrana Licia (**Ai shite night**) faceva saltellare sulla piastra? Insomma, Ramen, Soba, Sushi e chi più ne ha più ne metta, stavano diventando per me qualcosa di reale, qualcosa che avrei potuto gustare, non più solo con gli occhi, ma finalmente con il palato!

Intanto, una volta giunta in quel di Tokyo, non avrei mai immaginato che in Giappone la cucina occidentale è sempre stata di gran moda, prima quella francese, poi quella italiana e via via anche le altre, hanno generato una vera e propria mania a cui un giapponese non sa mai dire di no, quindi l'imbarazzo della scelta è davvero forte, e se non si amano particolarmente i cibi orientali si sa sempre dove ripiegare... Addirittura le insegne dei negozi a volte sono scritte in italiano... Un vero shoc per me, soprattutto quando notai l'insegna di

una panetteria che si pregiava di sfornare panini italiani: **pene**. Ora, io immagino intendessero scrivere pane, però non si sa mai…
Ehmm, ma torniamo a noi. Un'altra caratteristica inquietante del giapponese medio è la fame. Il giapponese mangia. E mangia sempre! A qualsiasi ora del giorno i tavoli dei ristoranti, fino alle bancarelle lungo la strada, sono affollati di persone che consumano un 'pasto veloce'. Addirittura, in alcuni locali, per fare più in fretta non ci sono tavoli. Si mangia in piedi, tenendo fra le mani la propria ciotola di zuppa fumante… Una perversione! Anche la sera sembra che tutti non vedano l'ora di tornarsene a casa, e, complice il fatto che a mezzanotte tutte le linee metropolitane si fermano, il giapponese, come Cenerentola, deve terminare la cena almeno verso le dieci per essere sicuro di prendere l'ultima zucca.
Detto fra noi, comunque, per quanto ora io ami la cucina giapponese, devo confessarvi che il mio 'primo contatto' con un ristorante in Giappone è stato per la verità alquanto traumatico. I sapori e le spezie sono veramente alieni per una brava emiliano-romagnola come me, abituata all'arrosto e ai tortellini della nonna. Bisogna però saper aspettare e lasciarsi pian piano conquistare da questi sapori che al primo impatto confondono, ma inevitabilmente ti entrano in circolo e non puoi più farne a meno. Oddio, conosco persone che in Giappone mangiano solo da Mc Donald, ma credo che sia solo perché dopo la prima esperienza negativa hanno perso il coraggio o forse la voglia di ritentare.
Al primo posto fra i cibi più traumatici c'è il Sushi. Tecnicamente si compone di una polpettina di riso trattato con Mirin (aceto di riso), su cui è appoggiata una fettina di pesce crudo. Non ci sono spine perché il trancio è tagliato in maniera da eliminare qualsiasi residuo non commestibile. La tecnica migliore per affrontarlo è ingoiarlo tutto intero dopo averlo bagnato nella salsa di soia. Se non ti strozzi e se non rimani 'ustionato' dal rafano (Wasabi) che viene spalmato tra riso e pesce sei salvo. Io ci ho impiegato almeno sei anni per farmelo piacere. Ora lo adoro e più di una volta al mese costringo Massimiliano (De Giovanni) e Vanna (Vinci), abili cuochi, nonché appassionati come me di Sushi, a cucinarlo. A proposito…
c'è un trucco per avvicinarsi al Sushi senza rimanerne scottati: per iniziare scegliete solo quelli cotti: ebbene sì, non tutto il Sushi è pesce crudo.
Io vi consiglio l'ottimo Tamago (frittata dolciastra con soia), il buonissimo Unaghi (anguilla cotta) e l'altrettanto buono Anago (anguilla di mare cotta). Senza dimenticare che anche il Kappa Maki (solo cetriolo e riso avvolto in alga Nori) è assolutamente innocuo… Ebbene sì, Kappa significa anche cetriolo… Ma

Disegni di Tamagnini Marco

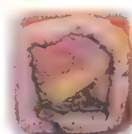
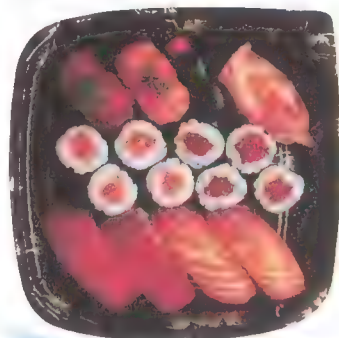
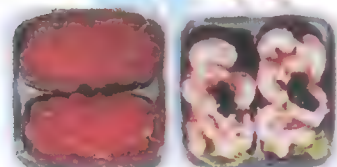
non azzardatevi a darci del cetriolo alla prossima fiera!
Si può dire che, tolto il Sushi, il resto è assolutamente tranquillo; certo, basta evitare insalate di alghe, sempre un po' gommose, o sottaceti scricchiolanti dal sapore improponibile, e poi si va sul sicuro...
Ah, una raccomandazione particolare è doverosa per il riso al curry: non aspettatevi il riso che siamo abituati a trovare al ristorante cinese. Il curry giapponese è una specie di brodo denso e scuro con dentro carne e verdure che viene versato direttamente sopra il riso bianco scondito! Buonissimo e piccantissimo!
Il mitico Sukiyaki, invece, altro non è che una gustosa cena a base di carne bollita nella salsa di soia con verdure annesse nel calderone. L'unico tocco un po' particolare sta nel fatto che una volta pescata la carne, prima di infilarsela nelle fauci, va inzuppata nel contenuto, per alcuni un po' inquietante, di una seconda ciotola: uovo crudo sbattuto. Non è di origine giapponese, ma è assolutamente delizioso lo Shabu Shabu, per certi versi molto simile al Sukiyaki, ma senza particolari inquietanti alla fine. In una pentola d'acqua bollente (viene sistemato un fornello al centro del tavolo) si devono bagnare per pochi secondi delle sottilissime fette di carne che prima di essere ingollate vengono immerse in una salsa che può essere di soia e aceto oppure di semi di sesamo. Slurp!
Altro cibo assolutamente da provare, oltre che assolutamente innocuo e gradevole, è la Soba, oppure il Ramen. Entrambe sono zuppone in brodo con spaghetti e ingredienti che possono variare dalla carne al pesce alla sola verdura. La prima è fatta con spaghetti di grano saraceno (Soba), mentre la seconda, a detta dei giapponesi, viene dalla Cina, ma in realtà i cinesi non ne sanno niente... Mah!
Sempre per la serie gli innocui, ecco a voi il Tonkatsu. No, non è una parolaccia, ma una normalissima cotoletta... Anch'essa cibo di importazione. Viene presentata già a fettine, appoggiata su una letto di cavolo verza affettato. L'ingrediente speciale è una salsa scura che va versata tipo ketchup sulla carne... Noi la chiamiamo salsa coca cola, perché se prendete una bottiglia di coca e la lasciate sgasare per diversi mesi, il prodotto che si ottiene è il medesimo! Molto buona, comunque.
Ma parliamo di cose serie: avete mai provato a mangiare l'Umeboshi? Quella graziosa pallina rossa simile a una succosa e dolce ciliegina che alla nostra aliena, Lamù, fa perdere le staffe? Ebbene, io l'ho fatto!... E tutt'ora mi sento male! Puah! Si tratta di un'orribile e grinzosa prugna lasciata macerare in SALAMOIA! Come un'oliva! AAARGH! Mi sento ancora male!
E che dire poi dell'Okonomiyaki (era questo quello che sfrittellava il papà di Licia nel suo ristorante)? Oddio, sarebbe anche una simpatica e gradevole frittata ripiena di qualsiasi cosa si desideri, se non fosse, una volta cotta, affogata dalla simpatica salsa coca cola che vi dicevo qualche riga fa! Devo comunque dire che, una volta ripulita a dovere dalla salsa, non era nemmeno tanto male...
Comunque, cari amici affezionati dei Mc Donald, devo dire che a volte vi capisco... dopo più di quindici giorni in terra straniera, arriva la nostalgia. A volte ti svegli la mattina desiderando una bella tazza di latte con i biscotti o una bella mela succosa... Poi però la realtà ha la meglio e ti rassegni a berti una bella lattina al

gusto di caffelatte, oppure a spendere i tuoi ultimi soldi nel prezzo esorbitante di una singola mela. Proprio seguendo uno di questi folli desideri, mi sono ritrovata un giorno davanti a un ristorante che si pregiava di proporre spaghetti per tutti i gusti. Da brava bolognese nostalgica, dove poteva cadere la mia scelta se non su 'spaghetti bolognese souce'? Ancora oggi

Foto di Barbara Rossi

mi scende una lacrimuccia al solo descrivere quello che si presentava nel mio piatto: una collina di spaghetti sconditi e sulla sommità del monticello un bello, tondo e per nulla invitante Hamburger! E questi sarebbero spaghetti al ragù? Certo non mi aspettavo quelli della nonna, ma...

IL MUSEO DELLE CERE

E' veramente incredibile come delle riproduzioni di cera possano essere così vicine alla realtà. E' un'usanza molto antica in Giappone illustrare la gamma di cibi presenti in un ristorante con altrettante riproduzioni in cera da posizionare in una bacheca, ricavata dalla vetrina o appoggiata fuori dal locale. Ma la cosa assolutamente incredibile è quanto queste riproduzioni, frutto del lavoro di abili artigiani, siano identiche alla realtà. Per noi occidentali questo aiuto insperato a volte è anche fondamentale nella scelta del piatto da ordinare: nella peggiore delle ipotesi, se il nostro stentato giapponese o il nostro seppur perfetto inglese non sortiscono alcun effetto, rimane sempre come ultima spiaggia la possibilità di trascinare il cameriere davanti alla vetrina e indicare con la mano il piatto che si desidera. Così non si sbaglia veramente mai!

La categoria del commercio in Giappone ha leggi tutte sue, diversissime da quelle che vigono nel nostro paese, e se un ristorante può spuntare da un giorno all'altro senza troppe scartoffie burocratiche, questo fa anche sì che non esistano venditori all'ingrosso e che i gestori di locali per la ristorazione siano costretti ad acquistare tutto il necessario in apposite zone di Tokyo, nate proprio per soddisfare queste esigenze. E' questo il caso della famosa Kappabashi, una strada situata vicino al tempio di Asakusa a Tokyo, dove ogni singolo negozio vende arredamento spicciolo e suppellettili per ristoranti! E' in questa strada che anche il turista occasionale può acquistare le famose riproduzioni in cera. Dalla piccola porzione di Sushi alla grande tazza di Ramen... c'è solo una piccola cosa da tenere a mente: per un singolo pezzo di Sushi i prezzi arrivano a toccare le 250.000 lire... In fondo stiamo parlando di opere d'arte!

Ah, dimenticavo, ci si può accontentare anche di mediocri riproduzioni in plastica, ma anche qui i prezzi non sono bassi: la base di partenza sono circa 30.000 lire.

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

TERRA IN VISTA!

E... E LA CASA DEL-LA NONNA, INVECE?
LA CASA DELLA NONNA? BE', LEI ABITA A SENDAI, PERCIO' SARA' UN POCHINO PIU' SU...

ECCO... SI TROVA ALL'INCIR-CA QUI...
COSA?! MA IO CREDEVO CHE FOSSE LONTANA!

QUELLA E' UNA VERSIONE IN SCALA DEL MONDO... UGUA-LE, MA MOLTO PIU' PICCOLO!
DAVVERO? E' FATTO PRO-PRIO COSI'?

E TU COME FAI A SAPERLO? NON L'HAI MAI VISTO DAVVERO!
L'HAI VISTO SOLO NELLE FOTO E IN TIVU'!

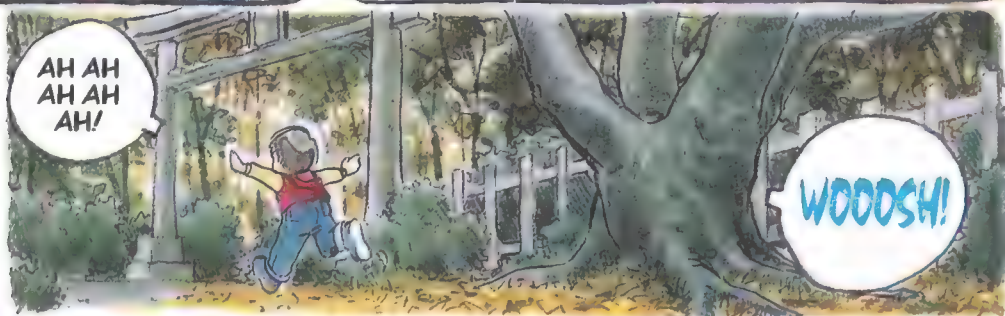
TI DICO CHE L'HO VISTO!
NON E' VERO!

QUANTO SEI STUPIDO, OSAMU! QUELLO CHE HAI SOTTO I PIEDI E' IL PIANETA TERRA! LO VEDIAMO OGNI GIORNO!
MA NON SI PUO' VEDERE BENE, COSI'!
TUMP TUMP TUMP
E CHI L'HA DETTO? BASTA SALIRE ABBASTANZA IN ALTO PER VEDERLO TALE E QUALE A QUESTO MAPPAMONDO!
MAGARI CON UN RAZZO...
WOOOSH!
FINALMENTE RIUSCIAMO A VEDERE COM'E' FATTA LA TERRA!
RAZZO A BASE! RAZZO A BASE!
...

VLAM

HANF HANF...
UFFA... HANF...
NON SI VEDE
NIENTE...
OOH...
UFF...
OOOH,
ISSA!
HNF!
HUFF...

LA VEDO! ADESSO LA VEDO! QUESTA È LA TERRA! DA QUI VEDO TUTTO IL MONDO!

KENJI AVEVA VISTO SOLO UN PEZZO DI MONDO, E NON GLI BASTAVA... ECCO PERCHÉ SI ERA FATTO REGALARE UN MAPPAMONDO! A ME, INVECE, NON BASTAVA IL MAPPAMONDO E HO VOLUTO VEDERLO DAL VERO... SIAMO PROPRIO FRATELLI...

KAPPA
-MAGAZINE-
NUMERO NOVANTA

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO NOVANTA

Io ti conosco - "Megami o Shiru Shonen"
da Aa! Megamisama vol. 16 - 1997
Verso il futuro - "Daidanen?! Asu ni Mukatte Toki wa Nagareru"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
Calma piatta
da Exaxxion vol. 3 - 1999
Terra in vista! - "Honmono no Chikyu"
da Fushigi Fushigi vol. 1, 1993
Aria d'autunno - "Aki no Kehai..."
Amore dopo mezzanotte - "Mayonaka Sugi no Koi"
da Nigun Farm Konchuki vol. 2 - 1997
COPERTINA: Dal basso, in primo piano, a scalare: Gilbert III, Mister Ball, Otachu, Kurumpa, Rodem e Mekagameda © Masatsugu Iwase/Kodansha
BOX: Lupin III © Monkey Punch/Kappa Edizioni

MANGA TREK
THE NEXT GENERATION

Ci sono lettere che ci fanno ancora venire i brividi. Nulla a che vedere ovviamente con i complimenti generosi che spesso riceviamo, né con le inevitabili critiche. Stiamo parlando di un'emozione che corre veloce lungo la schiena, un po' malinconica e un po' elettrica, per riportarci indietro di vent'anni o forse più.
Francesco è un bambino di dieci anni, appartiene alla più nuova generazione di manga fan, quella che sta nascendo in questi mesi con **Dragon Ball**, **B't X** e **Sakura**. Se il gruppo generazionale che l'ha preceduto – quello di **Sailor Moon** e **Ranma 1/2** – può essere considerato in qualche modo un fratello maggiore, quello ancora precedente – pre-Granata Press, diciamo – potrebbe tranquillamente essere un genitore. Complice un'influenza, un sabato mattina Francesco rimane a casa da scuola e inganna il tempo guardando in TV un film di Benigni, dove vede un pupazzo gigante di cui rimane affascinato. E qui entra in gioco il padre di Francesco, che riconosce in quel pupazzo l'eroe della sua generazione, quel mitico **Goldrake** che negli anni Settanta diede un nuovo volto all'animazione televisiva, fece tanto discutere giornalisti e psicologi italiani e spianò la strada a decine di altri robot giganti. Padre e figlio si ritrovano così complici attorno a una serie giapponese, e in Francesco cresce la curiosità di conoscere meglio le vicende di Actarus e compagni, di scoprire quali storie facessero così tanto emozionare il genitore. Perché ha finalmente la prova che da bambino il padre era un appassionato proprio come lui. Francesco legge **Dragon Ball** e **Kappa Magazine**, e qualcosa ci fa pensare che dell'acquisto della nostra rivista ammiraglia sia un po' complice il genitore. E che attraverso i nostri giornalini sia possibile parlare a componenti diversi di una stessa famiglia, perché i ragazzi che leggevano **Kappa** nel 1992 sono oggi cresciuti, e magari hanno una famiglia, figli con cui dividere fumetti e videocassette, modellini e videogiochi. Ci viene poi da pensare a quali regali si scambieranno questo Natale Francesco e suo padre – a proposito, felicità a tutti! –, se uno dei due regalerà all'altro le videocassette che raccolgono i cross-over tra **Goldrake**, **Devilman**, i due **Mazinga** e i **Getter Robot**. E tra tanti pensieri cerchiamo anche di capire come ci comporteremo nel nuovo millennio, ora che abbiamo tre differenti interlocutori. Come comunicare coi nostri coetanei (che hanno ormai superato il quarto di secolo), coi nostri fratelli minori (a cavallo tra i 16 e i 25 anni) e con i nostri 'figliocci' (under 16), ora che lo scarto generazionale si è fatto tanto più forte? Sarà proprio questo il nostro obiettivo per il Duemila: appassionare un pubblico diversificato alternando opere più giovani e popolari ad altre più adulte e autoriali, permettendo a tutti di scegliere il manga a loro più vicino. Perché oggi più che mai è impossibile leggere e acquistare tutto ciò che viene tradotto nel nostro Paese, perché esiste un'età anagrafica e un'età del cuore, e nessuno deve sentirsi troppo giovane o troppo vecchio per leggere un particolare manga. Anche **Kappa Magazine** si vestirà a nuovo nel prossimo millennio, sia nella grafica, sia nei contenuti. Vogliamo far conoscere a Francesco tutti gli altri eroi che amava il padre da bambino, ma vogliamo anche dimostrare al papà di Francesco che oggi esistono produzioni altrettanto appassionanti. Perché siamo stanchi di sentirci ripetere che erano meglio i Beatles dei Blur, che erano più impegnati gli studenti del Sessantotto di quelli di oggi, o altre sciocchezze del genere. Trascorrete un Buon Natale e un Felice Anno Nuovo, e lasciate uno spazio in libreria per il prossimo **Kappa**: una rivista nuova che dedichiamo a tutti i Francesco d'Italia, e a tutti i loro giovani genitori.

Kappa boys

«Si è sempre figli di qualcuno.»
P. A. Beaumarchais

KAPPA PREWIEV 2000

Anno nuovo, vita nuova: una frase fatta? Sicuramente, ma nel caso di **Kappa Magazine** è anche incredibilmente veritiera!

Provate a immaginare la vostra rivista preferita che diventa, una volta per tutte, il centro focale del fumetto e dell'animazione giapponese in Italia, lo snodo principale della cultura filonipponica nel nostro paese, il punto di contatto fra i mangafan della prima, della seconda e della terza generazione dislocati in tutta la penisola. Immaginate un **Kappa Magazine** completamente nuovo nella grafica, nella presentazione del panorama editoriale del Sol Levante sia all'origine, sia tradotto; nuovo nelle rubriche, nei richiami, nei propositi. Una rivista moderna, in anticipo sui tempi, in grado di aggiornarvi su tutto prima di tutti. Un **Kappa Magazine** che riparte da zero a pochi mesi dal centesimo mese di pubblicazione. Ma l'apparato editoriale non è tutto. Anche la parte dedicata ai manga si scrolla di dosso la polvere di fine millennio, e si veste di nuovo. Riconfermate le serie 'titolari' come **Oh, mia Dea!** ed **Exaxxion**, che proseguono indisturbate, ecco le novità che, a partire da gennaio, si susseguiranno a raffica sulle pagine della nostra rivista ammiraglia.

RYUGETSUSHO
(Ryoichi Ikegami)

Già dal mese prossimo, complice la conclusione di **Calm Breaker** avvenuta in questo numero, potrete leggere il primo lunghissimo episodio di **KamiKaze**, un vero manga di 'fine era' realizzato con maestria da Satoshi Shiki, già apprezzato illustratore di talento, in grado di addensare nei pochi centimetri di spazio della pagina atmosfere buie, arcane presenze e nuovi profeti dal bellissimo aspetto ma dal destino incerto. A grandissima

richiesta **Narutaru** di Mohiro Kito passa da ospite stagionale di **Kappa Plus** a titolare, e quindi apparirà ogni mese, a volte in doppia dose, per continuare a raccontarci la singolare storia di una ragazzina, Shiina, catapultata suo malgrado in un vortice di misteriose creature e di ancor più bizzarri esseri umani. Torna a farci compagnia, ogni tre mesi, il grande Ryoichi "**Crying Freeman**" Ikegami e il suo nuovissimo **Ryugetsusho**, erotico e violento, che dopo l'episodio pilota si è guadagnato tanti consensi da divenire una serie a tutti gli effetti. Dopo il grande successo del divertentissimo **Porompompin** pubblicato su **Up**, il bravo Makoto Kobayashi approda anche sulla nostra rivista con l'umorismo in pillole di **Michael**, il più simpatico e... prevedibile gatto-gatto del mondo, che ha fatto scompisciare dalle risa tutto il Giappone e che è diventato l'emblema del comportamento felino in tutti i paesi in cui è stato pubblicato. **(continua)**

continua a pag.72...

PTU'
EXAXXION di Kenichi Sonoda
CALMA PIATTA

BERSAGLIO INDIVIDUATO!

È ENTRATO NEL RAGGIO DI TIRO!

TUTTE LE ARMI DA FUOCO HANNO AGGANCIATO IL BERSAGLIO!

FAR EVACUARE IMMEDIATAMENTE LA STAMPA!

È UN ORDINE GOVERNATIVO!

DOBBIAMO RIFUGIARCI!

ALLONTANIAMOCI SOLO DI POCO!

TROVA IL POSTO MIGLIORE PER RIPRENDERE IL COMBATTIMENTO CONTRO QUEL ROBOT!

EHI, UN MOMENTO! PER QUESTO VOGLIO QUALCOSA DI PIÙ DEL SOLITO COMPENSO DA GIORNALISTA!

PARLERÒ IO COL DIRETTORE GENERALE, MA ORA MUOVIAMOCI!

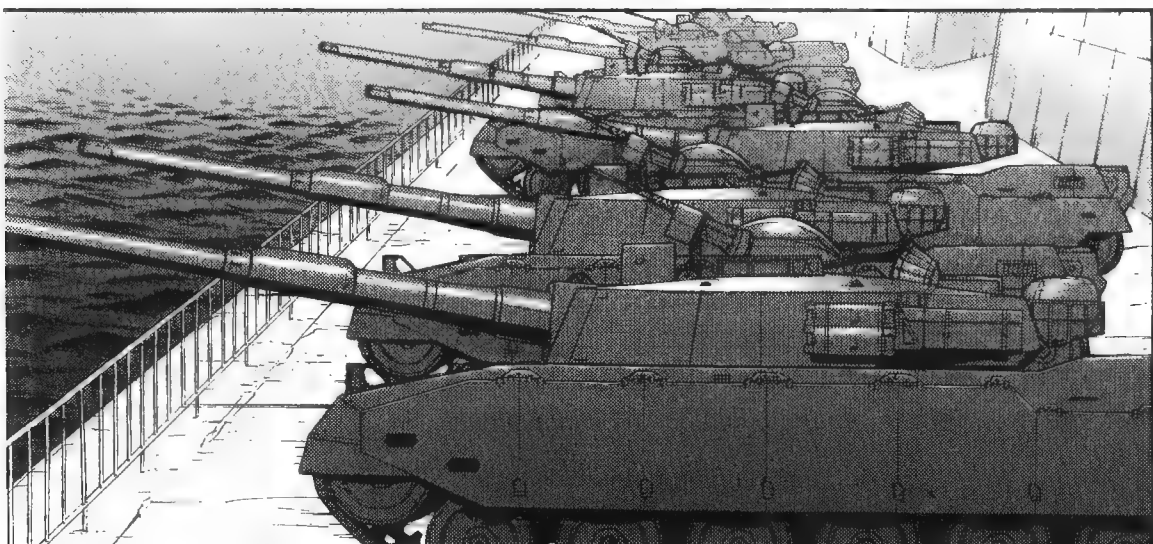
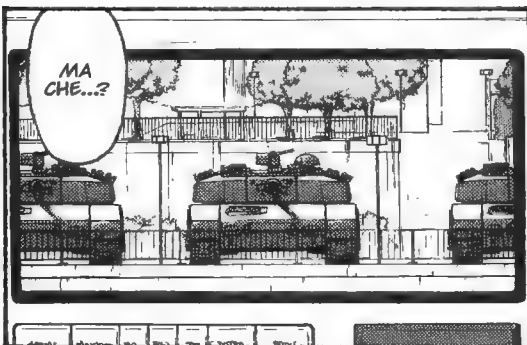
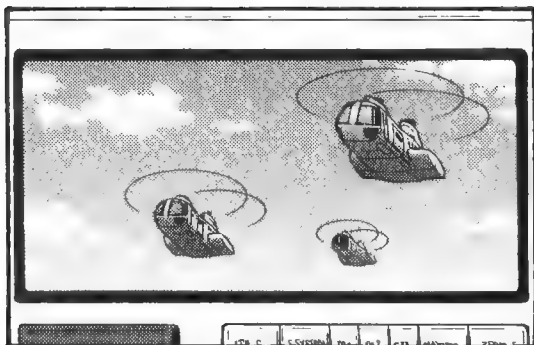
NON POSSIAMO ALLONTANARCI PIÙ DEI REPORTER CONCORRENTI!

BENE!

WHUP WHUP

WHUP

MA CHE...?

ALLORA BASTERÀ IGNORARE TUTTI GLI ATTACCHI CHE SUBIREMO E CONCENTRARSI SULLA MISSIONE, GIUSTO?
SÌ.

NATURALE. SE QUALCHE ESSERE UMANO DOVESSE VENIRE DANNEGGIATO, USERANNO IL FATTO PER NUOCERE ALLA NOSTRA IMMAGINE.
...CI SONO SOLO QUELLI DEL CORPO DI DIFESA E DELL'ESERCITO AMERICANO!

POCHE CENTINAIA DI METRI CI SEPARANO DALL'AREA IN CUI STA PER SCOPPIARE LA BATTAGLIA...
SONO IMMAGINI ECCEZIONALI QUELLE A CUI STATE PER ASSISTERE, GENTILI TELESPETTATORI!

CI AVVICINIAMO ALLA COSTA, DOVE LE FORZE DI DIFESA SONO ALLINEATE IN ATTESA DELL'ARRIVO DEL ROBOT!

BENE! NESSUN PROBLEMA, ALLORA!
PER DARE L'IMPRESSIONE CHE L'EXAXXION È DALLA PARTE DEI TERRESTRI, CREDO SIA LA COSA MIGLIORE.
KTHUMP KTHUMP
EXAXXION

AKERD
PER QUALE MOTIVO SONO SCESE IN CAMPO SOLO LE FORZE ARMATE TERRESTRI?

UN'AGENZIA CI INFORMA IN QUESTO MOMENTO CHE IL CROLLO DEL PALAZZO DEL CENTRO DI SICUREZZA E' DA ATTRIBUIRE PROPRIO ALLE CANNONATE DEL COLOSSALE ROBOT!

CI CHIEDIAMO SE...
OH?!

SE NEMMENO LE FORZE ARMATE FARDIANE SONO STATE FINORA IN GRADO DI CONTRASTARLO, COSA POTREBBE ACCADERE A QUESTI SOLDATI?

IL COLLEGAMENTO DALL'ELICOTTERO E' STATO INTERROTTO!
L'HANNO STACCATO DALLA SEDE CENTRALE!
L'ORDINE VENIVA DALLE FORZE ARMATE, A QUANTO PARE!

COSA?!
ALLONTANIAMOCI DA QUI!
E' UN ORDINE DEL DIRETTORE GENERALE!
WHUP WHUP WHUP

GUARDA MEGLIO! QUELLI SONO DELL'UFFICIO STAMPA MILITARE!
EHI, ASPETTA UN MOMENTO! SEMBRA CHE QUALCUNO NON ABBIA NESSUNA VOGLIA DI ANDARSENE!

SIGNOR HOSUKE! SI STANNO RITIRANDO, MA LASCIANO SUL LUOGO UNA PARTE DEL CORPO DI DIFESA GIAPPONESE E DELLE FORZE AMERICANE E FARDIANE...

QUI C'È PUZZA DI BATTAGLIA INFORMATICA...
MH...
BIP

UH... CHOMP... S-SÌ!
NORIKO! TIENI TUTTO PRONTO! MANDERÒ SERIA AD ASSISTERTI!

FWOO O OOOOOO

KSSHHHH
AL PIANO TERRA NON CI SONO!
AVETE BLOCCATO TUTTI I LATI DEL PALAZZO?!
SÌ!
ABBIAMO CONTROLLATO TUTTO, COMPRESI I SOTTERRANEI E GLI SCARICHI DELLE FOGNATURE, MA NON C'ERANO!
NON LASCIATE USCIRE NEMMENO UN TERRESTRE DA QUI!
E PER SICUREZZA VERIFICATE ANCHE L'IDENTITÀ DI OGNI RIOFARDIANO CHE DEBBA ANDARSENE DA QUALCHE PARTE!
VALE LO STESSO PER GLI UOMINI DEL CORPO DI DIFESA!
SÌ!
UNA DI LORO È UNA RAGAZZINA! CONTROLLATE BENE ANCHE TUTTE LE BORSE!
EHI! HO SENTITO CHE LE DUE FUGGIASCHE HANNO ABBATTUTO UN BALCHARD... NON STIAMO RISCHIANDO TROPPO?
MANDATECI UN TAM TAM!
CLANK
CHAK

KYN
KYN
KYN
HO FATTO APPOSTARE UN TAM TAM ANCHE SUL LATO EST!
BENE! BLOCCATE GLI ASCENSORI, MA SOLO DOPO AVER CONTROL-LATO I CAVI!

CHAK

ALTOLA'. MOSTRA-RE CARTA D'IDENTITA' O ALTRO DOCUMENTO DI RICONO-SCIMENTO.
SCANNER AD ALTA VELOCITA' IN FUN-ZIONE.

CONTROL-LO IDENTITA' E REAZIONE TERMICA DEL PRIMO PIANO TERMINATO.
CLEAR.
CONTROLLO DEL SECONDO PIANO TER-MINATO.
CLEAR.
CON-TROLLO DEL TER-ZO PIA-NO...

M.37
R-TYPE
TKYN TKYN
TKYN
TKYN
STA ARRIVANDO. NASCONDITI.
S-SÌ...
KYUUUN
BLAM

CRASH
OH!
K-THUMP
AAH!
IL TAM TAM IN RICOGNIZIONE E' STATO ABBATTUTO!
DOVE?!
SUL LATO SUD DEL QUARTO PIANO!
ACCERCHIATELE IMMEDIATAMENTE AL QUARTO PIANO!
MANDATE LÀ TUTTI I BALCHARD E I TAM TAM!
FSSHHH
AUTOBLINDO, AVANTI!
EVACUARE I VEICOLI PRIVATI! TENETEVI A DISTANZA DAL PALAZZO!
GWROOO
SKRRRR

DUM DUM TKRUN TKYN DUM
DUM DUM
DUM TKYN
PRRRUMBLETRUMP
DA WHUMP
KRACK

VLAM

COMANDANTE, ABBIAMO PERSO I BERSAGLI! E' STATO CONTROLLATO TUTTO FINO ALL'ULTIMO PIANO, MA NON C'ERA NESSUNO!

COSA?!

PARE CHE IN UNA STANZA AL QUARTO PIANO CI FOSSERO SOLO I RESTI DI UN TAM TAM DISTRUTTO...

EHI, ASPETTA UN MOMENTO!

QUANTI TAM TAM C'ERANO IN RICOGNIZIONE?

UNO SOLO, IL NUMERO SETTANTACINQUE.

MI DISPIACE, AKANE... TI DARA' UN PO' FASTIDIO QUELLA ROBA ADDOSSO, VERO?

NIENTE AFFATTO! E POI ME L'HA FATTO LEI, SIGNORA REIKO...

LE LENTI A CONTATTO TI DANNO NOIA?

PER NIENTE!

NON CI RICONOSCERANNO MAI!

PIUTTOSTO, SIGNORA REIKO... COME VA IL SUO COLLO?

SOLO UN PO' DI TORCICOLLO...

QUEI ROBOT SFERICI NON SONO MOLTO SPAZIOSI, ALL'INTERNO...

AH AH!

MI DISPIACE... È SOLO COLPA MIA SE SI È FATTA MALE...
NON PREOCCUPARTI!
SONO STATA IO AD ARCHITETTARE QUEL PIANO DI FUGA, NO?

PIUTTOSTO, FRA POCO È MEGLIO ABBANDONARE QUESTO FURGONE E MESCOLARCI ALLA GENTE COMUNE...
BLINK BLINK
DOVREMO CONFONDERCI TRA LA FOLLA E USCIRE DAL CENTRO, GIUSTO?
NO, DATO CHE ORMAI AVRANNO BLOCCATO TUTTE LE STRADE PRINCIPALI.

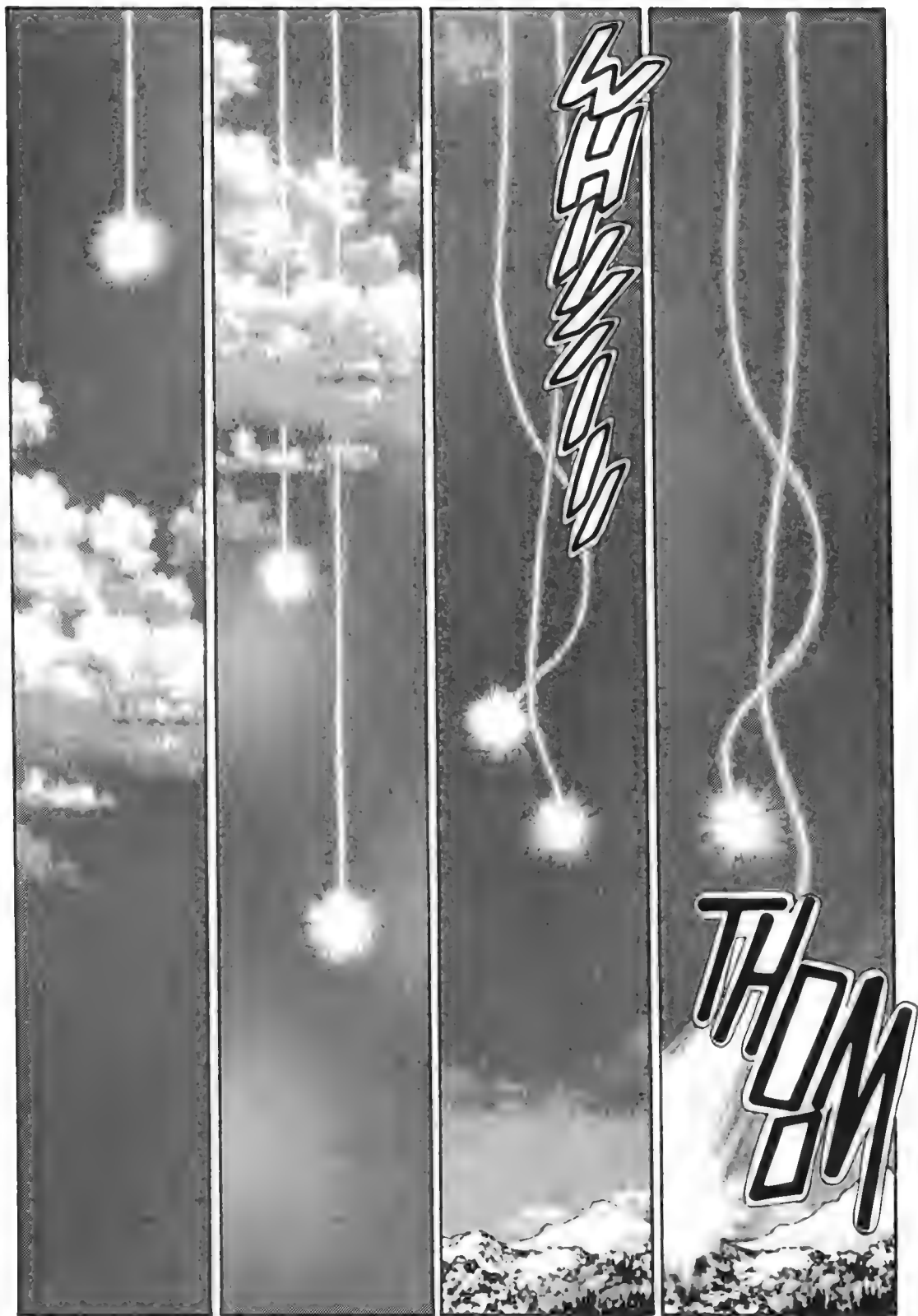
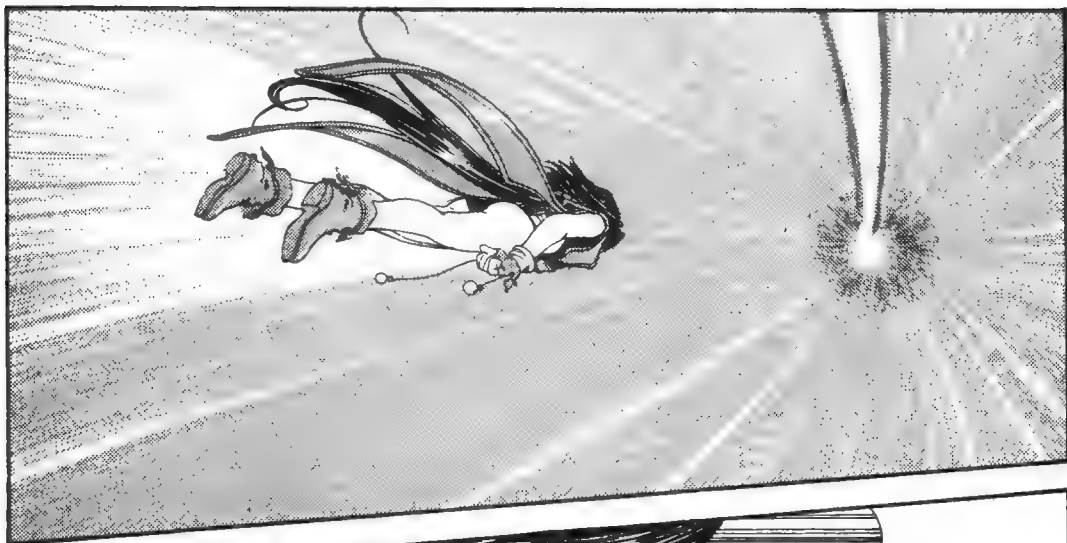
ASPETTEREMO L'ARRIVO DEI SOCCORSI FACENDOCI PASSARE PER **CITTADINI**...
COME? **QUALI** SOCCORSI?
FRA POCO HOICHI VERRÀ A PRENDERCI!

EXAXXION - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

IO TI CONOSCO

THOOM

WHISSSSSSS
ZOW

E` LA PRIMA VOLTA CHE VENGO SUPERATA DA QUALCUNO IN UNA GARA DI VELOCITA'!
MALEDIZIONE... NON RIESCO A RAGGIUNGERLO!
UH?
WHISSSS
WHUM

EHI!
ASPETTA! FERMA!
FLASH
THUMP

B-BELL-
DANDY...

RESTI SOLO TU, ORA...

IL MON-DO...
SOLO TU PUOI...

WHUMP

CHE C'E'?

DRIIN
RISPON-DO IO!

ECCO... HO AVUTO COME L'IM-PRESSIONE CHE QUAL-CUNO MI CHIAMAS-SE...

DRIIN

PRONTO? CASA MO-RISATO!

SIGNO-RE?!

CAPISCO... PUÒ ATTENDERE UN ATTIMO SOLO?
SÌ...
MI DICA...

SEMBRA CHE ABBIA FRETTA, RAGAZZE...
MUOVITI PRIMA TU!
ALLORA? VUOI MUOVERTI?
EHM ...

COME DICE?!

GRUNT!

SI'!
SONO IO!
MA CHE PIACERE RISENTIRLA DOPO TANTO TEMPO, SI-GNORE!

NON È POSSIBILE...
E DA QUANDO?!
SÌ...
A QUESTO PUNTO, CREDO SIA **NECESSARIO** PRENDERE DEI **PROVVEDIMENTI!**
HO CAPITO! CERTO... SUBITO!
SECONDO ME LE VOGLIONO SOSPENDERE UN'ALTRA VOLTA LA LICENZA DI DEA..
PROBABILE...
NON È AFFATTO COSÌ!
PARE CHE SI SIANO VERIFICATI PROBLEMI NEL **PROGRAMMA DI CONTROLLO DEL TEMPORALE!**
FINCHÈ SONO ANCORA **LIEVI** È POSSIBILE PRENDERE DEI PROVVEDIMENTI!

NON SAI FINGERE, VERO?
EVVIVA! POTRÒ RI-LASSARMI, FINALMEN-TE!
CAPISCO! BE', TI AUGURO BUON LA-VORO!

DEVI RIENTRARE INSIEME A ME!
GUARDA CHE LA COSA RIGUARDA ANCHE TE!

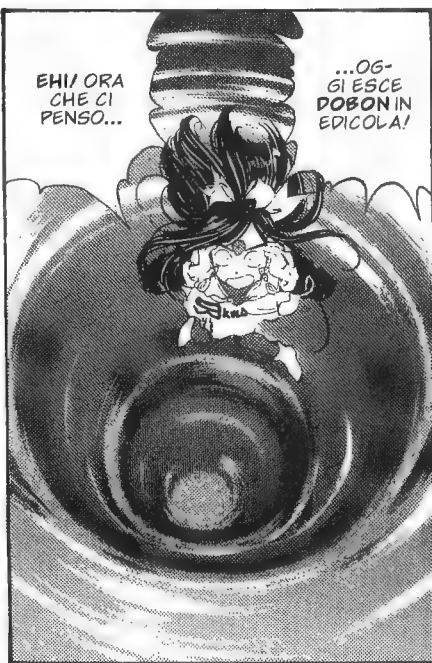
GRAB

NO...
CO...?

PURTROPPO STO DICENDO SUL SERIO...

E PER GIUNTA, BISOGNA ANCHE FARE IN FRETTA!

SPLASH

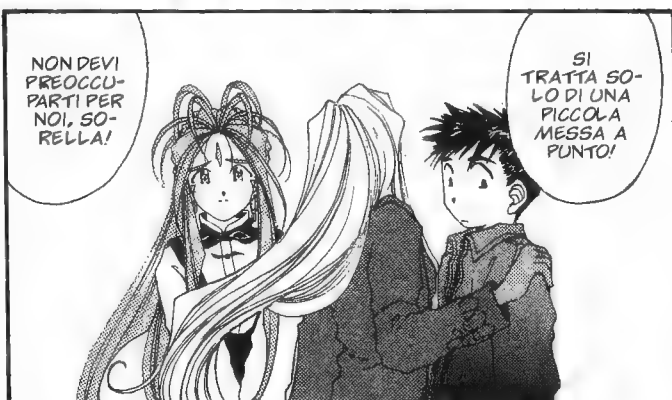
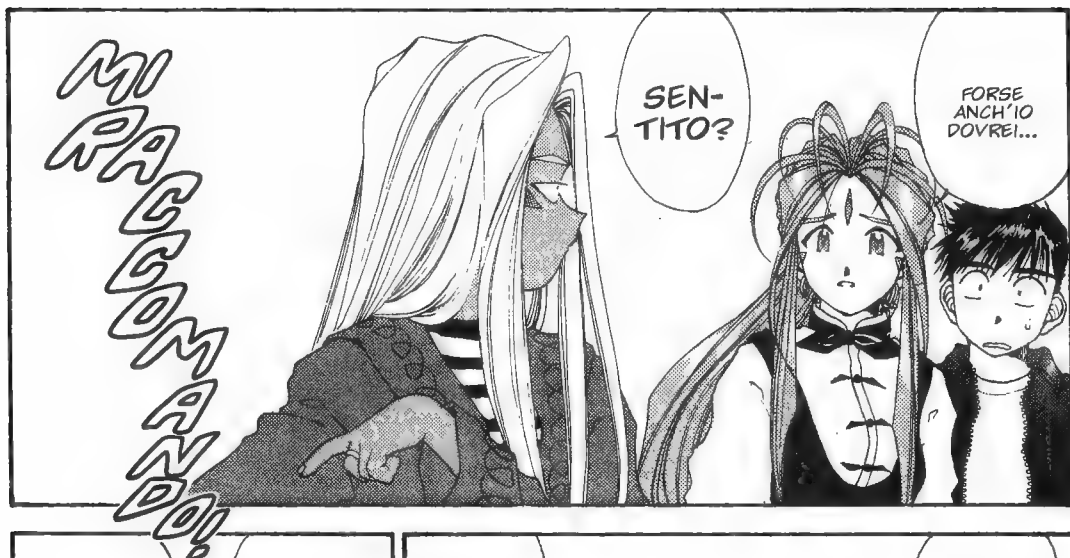
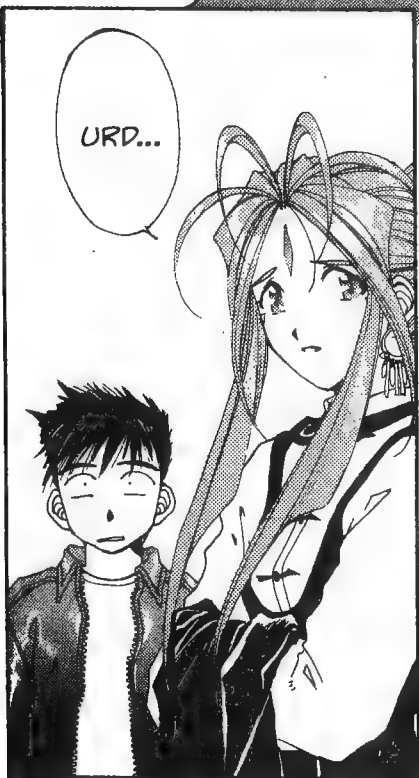
NON C'ERA BISOGNO DI SPINGERMI DENTRO A TRADIMENTO!
SEI UNA CAROGNA!

...OGGI ESCE DOBON IN EDICOLA!
EHI! ORA CHE CI PENSO...

SORELLINA! PER FAVORE, COMPRALA PER ME!

FORSE ANCH'IO DOVREI...
SEN-TITO?
MI RACCOMANDO!

SI TRATTA SO-LO DI UNA PICCOLA MESSA A PUNTO!
NON DEVI PREOCCU-PARTI PER NOI, SO-RELLA!

TU HAI UN **CONTRATTO** DA MANTENE-RE ATTIVO QUI, GIUSTO?
HA CHIAMATO SOLO ME E SKULD.

EHI... FINALMENTE PER UN PO' DI TEMPO RIMARRETE **VOI DUE SOLI**...

CERCA DI DARTI DA FARE, OK?
URD...
SIGH... HO DETTO CHE NON ERA NIENTE...
...MA TEMO CHE SARÀ UN LAVORACCIO!

HA CERCATO DI NON ALLARMARMI, MA SICURAMENTE SI TRATTA DI QUALCOSA DI ABBASTANZA GRAVE...

...VISTO CHE IL CAPO LE HA RICHIAMATE **ENTRAMBE**...

NOI DUE SOLI...

NOI DUE SOLI!

SI'!
VIENI, KEIICHI! E' PRONTO IL TE'!
OH...

B-BELL-
DANDY...

KEIICHI...

NON DEVO FANTASTI-CARE SU CERTE COSE...

TANTO, DI SOLITO...
E` IN MOMENTI COME **QUESTO** CHE SUCCEDE QUALCOSA DI STRANO...

SOLO CHE... OGGI... SEM-BRA TUTTO TRANQUIL-LO...

SMET-
TILA!

WHUNK

CHE SIA
STATO
LUI..?

BELL-DANDY!

CHE BELLO RIVE-DERTI!

MA CHI DIAVOLO È QUESTO?!
COSA SONO TUTTE QUESTE CONFIDENZE?!

G-GUARDA DOVE HA INFILATO LA FACCIA! MA INSOMMA!
NO, CALMA... IN FONDO È SOLO UN BAMBINO!
TOGLITI!
E VATTENE DA LÌ!
VIA!
C'È UN LIMITE A TUTTO, NO?!
DEVO CALMARMI!
ADESSO LO STRAPPO DI LÌ CON LE MIE MANI!
SICURAMENTE SONO MOLTO AMICI...
PERCHÉ LUI SÌ E IO NO?

NON TI RICORDI DI ME...
COME TEMEVO...
AH...
GIÀ...

TU MI CONOSCI?

...

CERTO CHE TI CONOSCO!

E MOLTO BENE!

STRANO... NON RIESCO A RICORDARLO IN NESSUN MODO...

FORSE MI AVRÀ SOLO VISTO DA QUALCHE PARTE, MENTRE IO NON...

ESATTO! CI SIAMO **VISTI!**

...PERCHE` ORA SONO QUI...
TI TORNERA` SICURAMENTE IN MENTE...

...
RIUSCIRO` A FARTI RICORDARE TUTTO!

OH!
BELL-DANDY!

E` VERO!
ARRIVEREMO IN RITARDO AL NEGOZIO!
EHI!
INSOMMA...
AH...

ALLORA TORNERÒ UN'ALTRA VOLTA.

MI RACCOMANDO, FA' ATTENZIONE MENTRE TORNI A CASA...
CERTO!

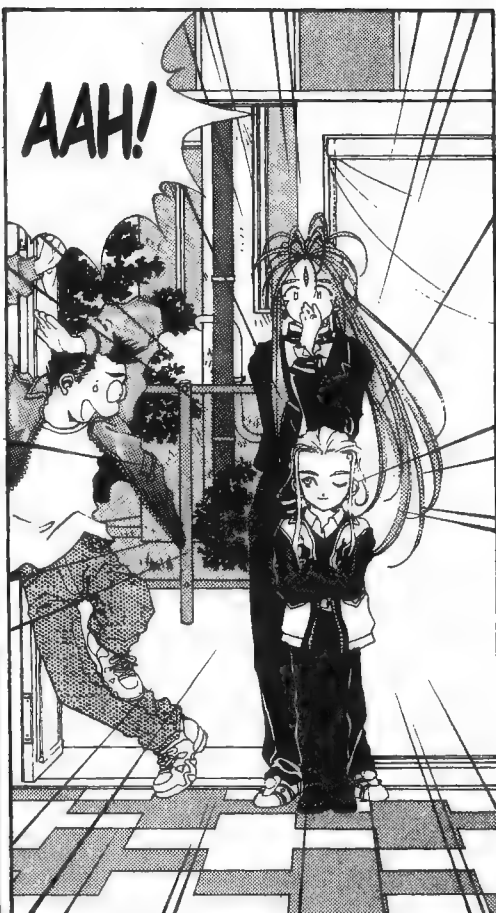
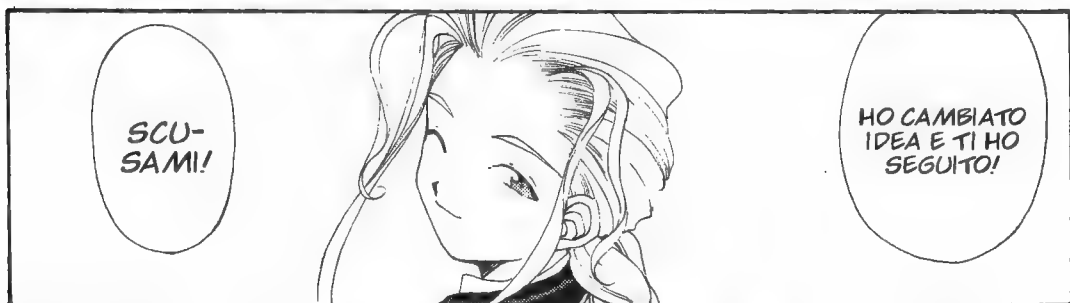
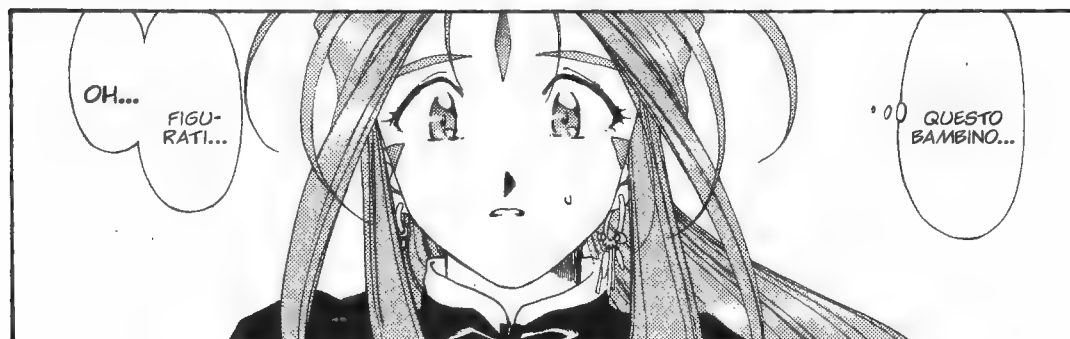
ANCHE TU HAI UN LATO **TENERO...**
HAH!
SEI **GELOSO** DI ME?!

VIENI, BELLDANDY! SBRIGHIAMOCI!
MA CHE...?
WRRROOOO
WIGLAND

SÌ, TI DIRÒ CHE L'AVEVO **NOTATO**...

VORREI UNA GIUSTIFICAZIONE, SE NON VI DISPIACE...

ECCO... SIAMO STATI TRATTENUTI DA UNO **STRANO BAMBINO**...

CHE CRUDELTÀ DEFINIRMI UNO STRANO BAMBINO!
...
RATTLE
AAH!
HO CAMBIATO IDEA E TI HO SEGUITO!
SCU-SAMI!
QUESTO BAMBINO...
OH... FIGU-RATI...

...APPAR-TERRÀ AL-LA STIRPE DIVINA?!
OH, MIA DEA! - CONTINUA

continua da pag.26

Narutaru (Mohiro Kito)

Dopo la pausa pre e post-matrimoniale, Naoko Takeuchi ci farà una sorpresa, e un episodio speciale e autoconclusivo di **Sailor Moon** farà capolino su queste pagine per dare un definitivo saluto ai fan che l'hanno seguita nel corso di questi Anni Novanta, nella speranza che l'autrice torni presto a impugnare la matita.

Ultimo, ma non ultimo, arriva finalmente, dopo quasi dieci anni di estenuante attesa, **Manmachine Interface**, ovvero la seconda parte della saga cyberpunk del geniale Masamune "**Ghost in the shell**" Shirow! Una nuova identità per Motoko Kusanagi, l'unione con il Marionettista, la padronanza assoluta della Rete: ecco gli ingredienti per il nuovo imminente successo di un autore che ha fatto il giro del mondo ricoprendosi di allori. E poi...? Tantissimo altro ancora, se considerate che questo è il riassunto di ciò che accadrà solo nei prossimi SEI MESI! L'appuntamento è a fra trenta giorni in edicola con il nuovissimo **Kappa Magazine**, definitivamente LA rivista di fumetto e animazione giapponese in Italia! Restate con noi, perché (ormai lo sapete) non c'è limite al meglio!

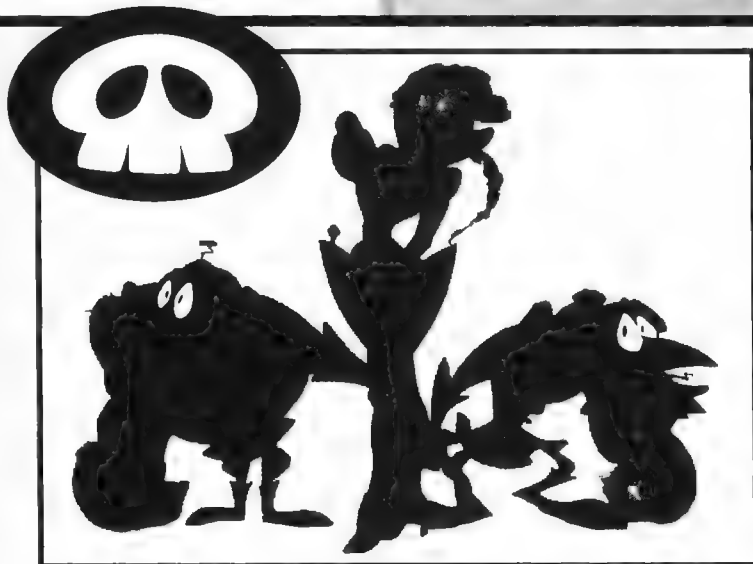
Kappa boys

Sailor Moon Special (Naoko Takeuchi)

Comunicato stampa

da: **Trio DropOut**
a: **Comunità Otaku Italiana**
oggetto: **Richiesta di collaborazione**

A tutti i gentili signori Otaku della penisola italica.

Sicuri di farvi cosa gradita, abbiamo deciso di scendere in campo per sbaragliare una volta per tutte il nostro insulso nemico, protettore dei deboli, degli oppressi e di tutte queste cose qua che fanno fare sempre bella figura agli eroi.
E noi, allora?!
Chi c'è di più oppresso di noi poveri, teneri, simpatici 'cattivi'?
La nostra tenacia non ha forse alcun valore per le masse?
Ma sappiamo bene che almeno voi siete in grado di apprezzarci, e per questo motivo abbiamo deciso di coinvolgervi direttamente.
Se vi sentite in grado di farlo, progettate per noi l'arma finale che installeremo sul nostro RobOut, e con cui ridurremo definitivamente a pezzettini in nostro nemico giurato! Se invece non vi sentite particolarmente abili nell'ideazione di armi e cose del genere, potete anche solo inviare messaggi d'incoraggiamento e d'incitamento, in modo da spronarci maggiormente a vincere la battaglia!
E se volete, mandateci anche la vostra foto-tessera
Confidando nel vostro appoggio e nella vostra genialità, attendiamo valanghe di lettere.

Il Trio DropOut (Lady Media, Sinistro, Destro)

P.S.: Anche un maiale sa arrampicarsi su un albero, quando viene adulato!

Spedite il materiale a: **Mangazine 100**, c/o Kappa Srl., via San Felice 13

BUG PATROL di Tadatoshi Mori

ARIA D'AUTUNNO

8月 7日. 月 11 12

CREDO CHE OGGI INIZI L'AUTUNNO! DOVREMO CAMBIARE LA DIVISA, E METTERE QUELLA INVERNALE!

FLAP

E PREPAREREMO LA NOSTRA NUOVA CASA PER RENDERLA SUPER-ACCOGLIENTE!

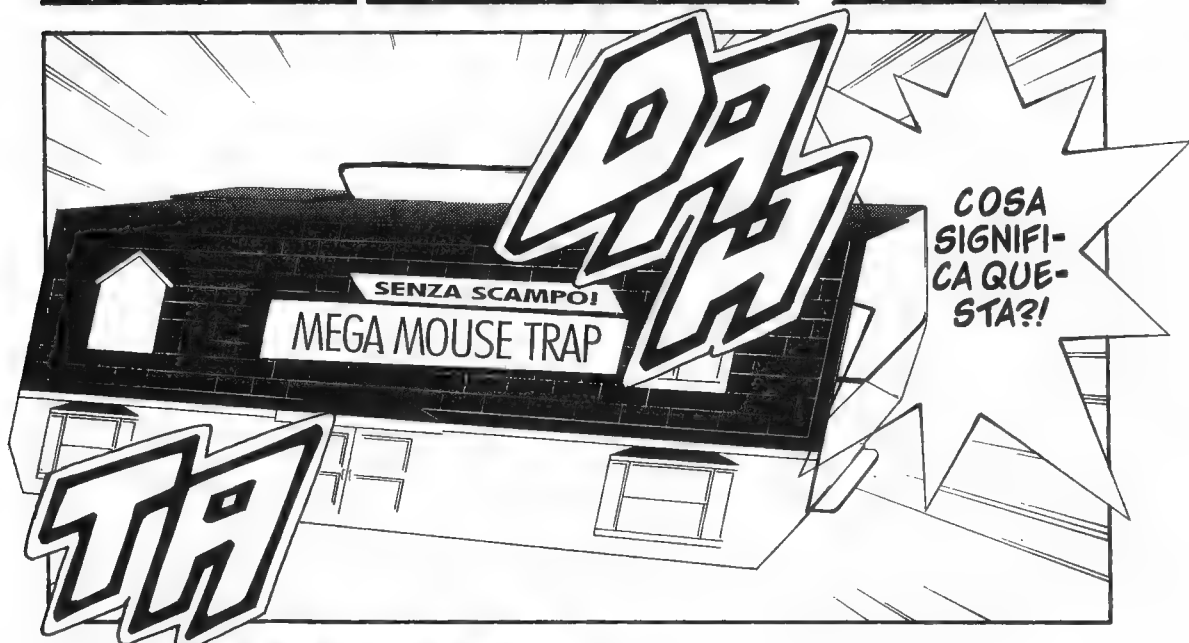
AVANTI, SEKUTO! TIRA FUORI QUELLA TRAPPOLA PER GLI SCARAFAGGI!

MA...
SENZA SCAMPO!
MEGA MOUSE TRAP
COSA ...?

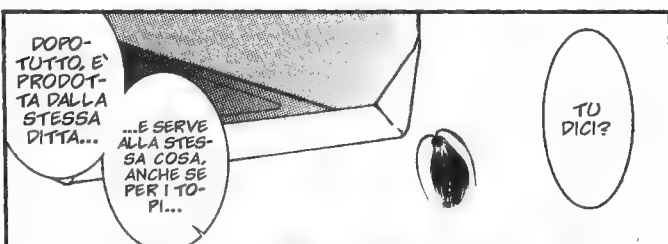
DA
TA
SENZA SCAMPO!
MEGA MOUSE TRAP
COSA SIGNIFICA QUESTA?!

QUI C'E' SCRITTO CHE E' UNA TRAPPOLA PER TOPI!
QUESTA COSA?

MA NON MI PIACE FATTA COSÌ!
QUELLE PER SCARAFAGGI SONO TUTTE PICCOLE.
GUARDA CHE MI E' COSTATA MOLTO!
NON VOLEVI IL SOFFITTO ALTO?

QUELLE PER SCARAFAGGI HANNO UN FASCINO PARTICOLARE...

IL LORO DESIGN SEMBRA VOLER DIRE... ABITAMI!

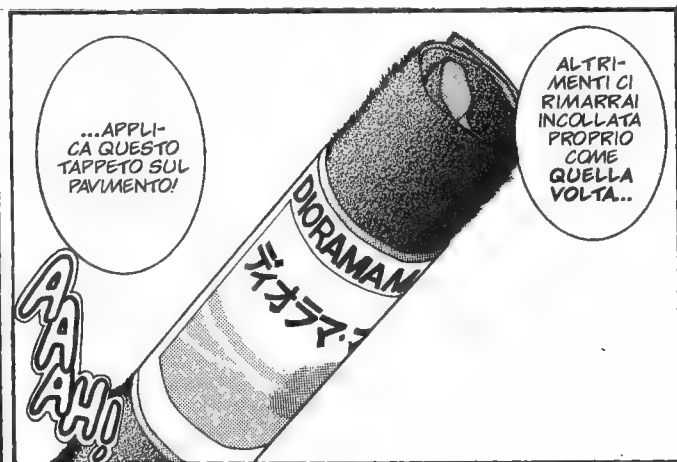
ALMENO SAPRAI SE TI PIACE O NO...

SENTI, PERCHÈ NON LA PROVI, PRIMA?

TU DICI?

DOPOTUTTO, È PRODOTTA DALLA STESSA DITTA...

...E SERVE ALLA STESSA COSA, ANCHE SE PER I TOPI...

AH, GIÀ! MA PRIMA...

ALTRIMENTI CI RIMARRAI INCOLLATA PROPRIO COME QUELLA VOLTA..

...APPLICA QUESTO TAPPETO SUL PAVIMENTO!

DIORAMAM

ディオラマ・

AAAH!

PRON-TO?

VIENI SUBITO QUI!

CHI... CHI SEI?!
MUMBLE MUMBLE
SONO ARRIVATI UN SACCO DI CLIENTI E SIAMO A CORTO DI PERSONALE!
HO CHIAMATO ANCHE UN TUO COMPAGNO DI UNIVERSITÀ!
MUMBLE
VENITE INSIEME!
MA... ADESSO?!

HO DETTO SUBITO CAPITO?!
WHUMP
AAH!

UFFA!
AHIA!
FLIP
VENGO SFRUTTATO DA TUTTI...
UMANI E NON..

TUP

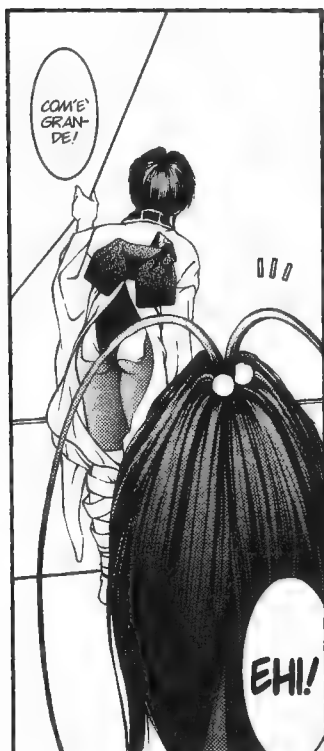
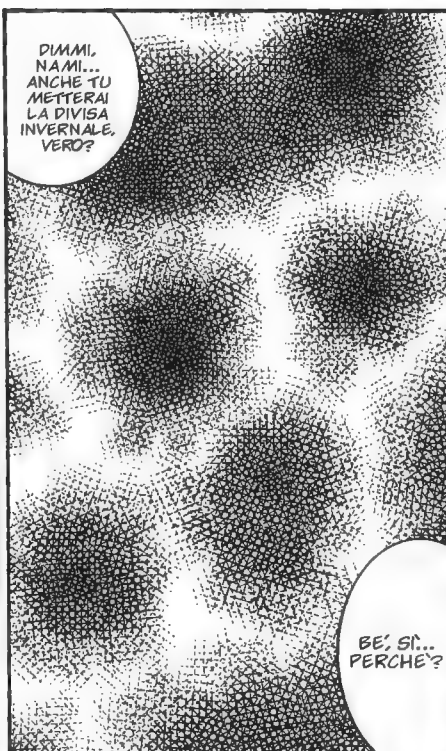
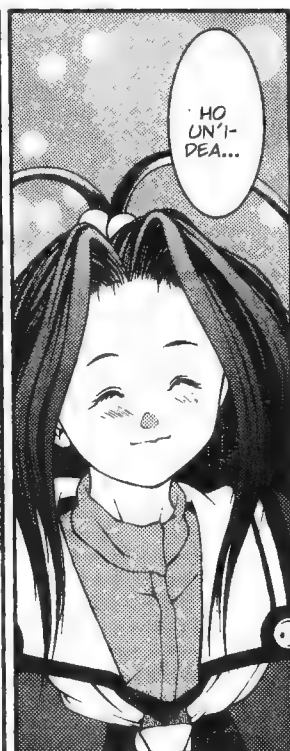
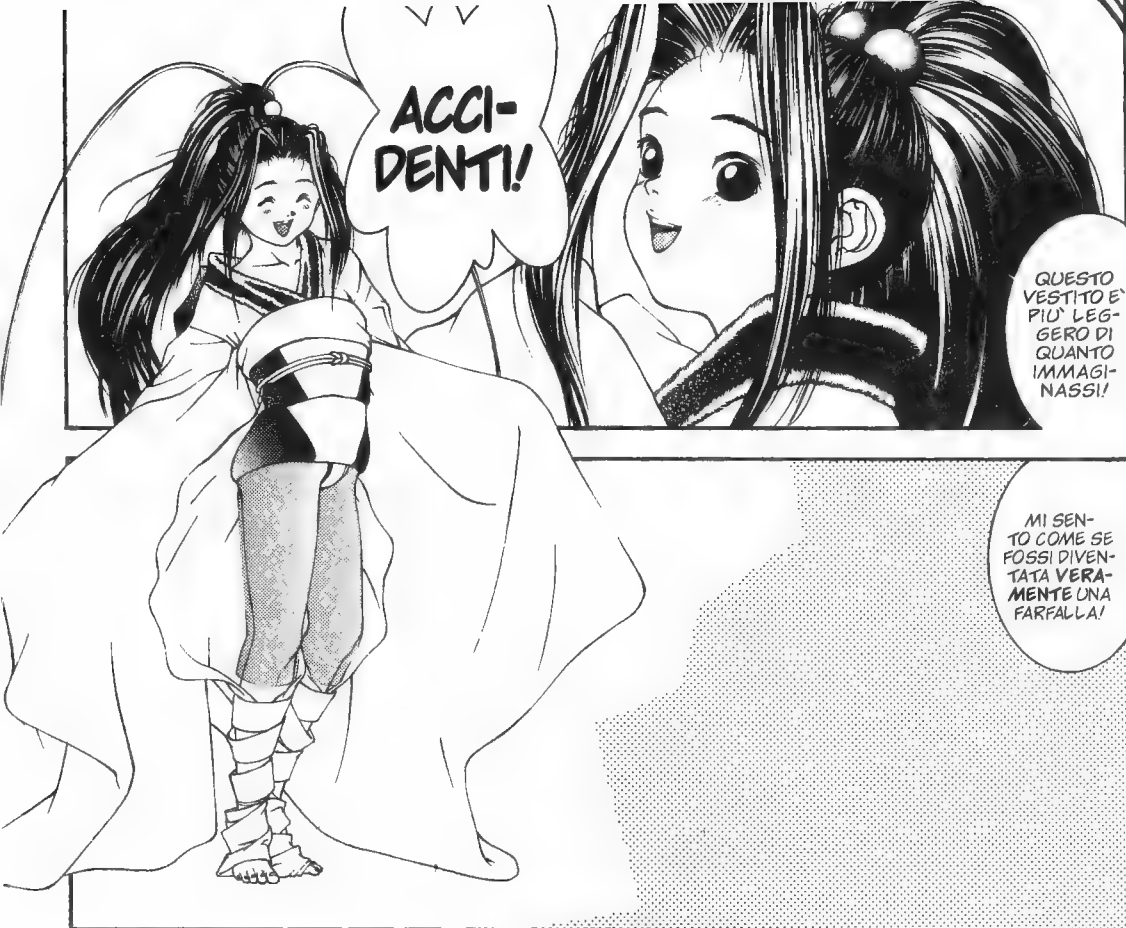
IO DEVO USCIRE!
TU LA-VATI CON QUESTA!

TOC TOC
E` COLPA TUA SE DEVO AN-DARCI!
SCAPPI?!

COSA? DOVE VAI?
A LAVO-RARE!

NO, NON C'E` NESSUNO... NESSUN ESSERE UMANO, INTEN-DO...
CHAK
UH?

HAI OSPITI?
CIAO, SHIRAI-SHI! SEI VENUTO A PRENDER-MI?

KLUNK
MI HA TRATTATO COME UN **TOPO!** A ME! E MI HA SPORCATO LA DIVISA INVERNALE APPENA MESSA...
OGGI LA GIORNATA E' INIZIATA PROPRIO MALE!
LA DIVISA ESTIVA L'HO MESSA A LAVARE...
...E QUELLA CHE AVEVO INDOSSO FINO A POCO FA E' TUTTA SPORCA DI SUGO!

ACCI-
DENTI!
QUESTO VESTITO E` PIU` LEGGERO DI QUANTO IMMAGINASSI!
MI SENTO COME SE FOSSI DIVENTATA **VERAMENTE** UNA FARFALLA!
FORSE SAREBBE STATO MEGLIO...
...CHE TU FOSSI NATA FARFALLA...

COSA?!

PARE CHE LA HAYASHI ABBIA PARTORITO!

...

ACCIDENTI...

将棋クラブ

たばこ

MI ASCOLTI SÌ O NO?!

UH... N-NO, SCUSAMI!

UNA NOSTRA COMPAGNA DI LICEO HA GIÀ UN FIGLIO...
...E L'HA AVUTO CON SUO MARITO, UN ALTRO NOSTRO COMPAGNO!
NON TI SENTI INVECCHIATO?
GIÀ...
NON C'È NESSUNA SPERANZA...
KICK

FLIP

YAWN

PARE CHE LA HAYASHI ABBIA PARTORITO!
CLICK
CLICK
CLICK
CLICK
PARTORITO
PARTORITO
PARTORITO

TAK

AH, CHE PECCA-TO...

MA PERCHÈ...
...SONO COSÌ IR-RITATO?

HM...

FROP

POING

COME IMMAGINAVO...

POING

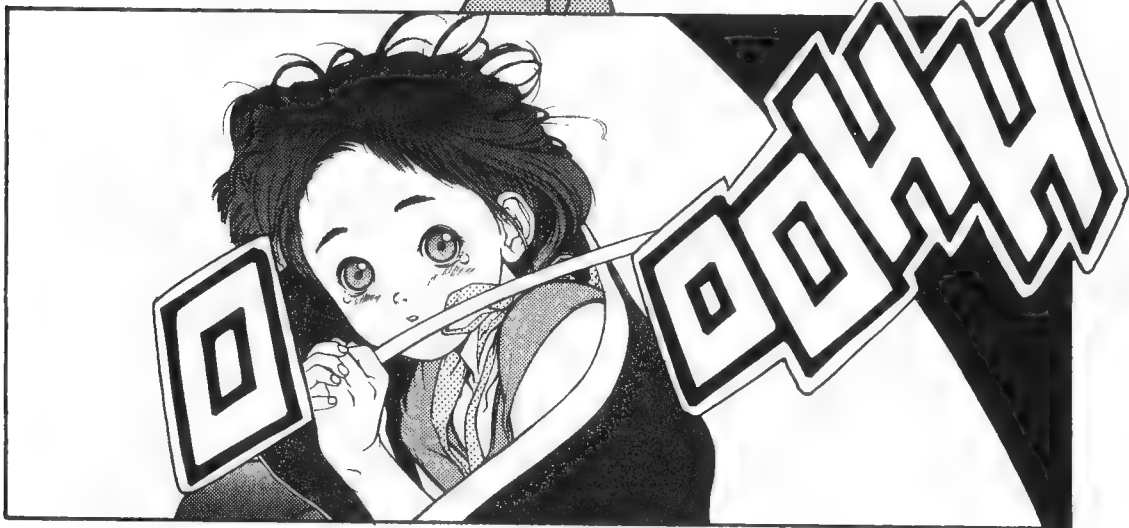
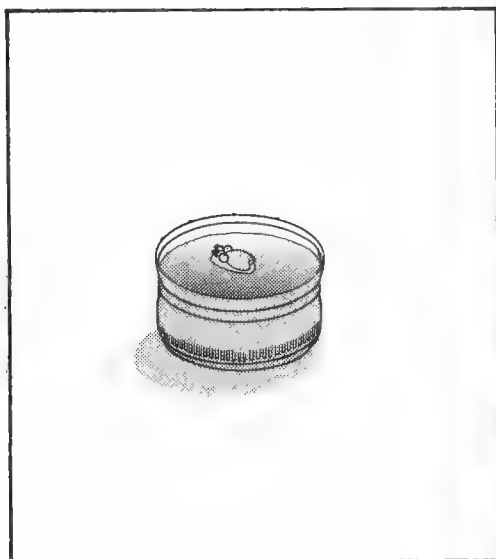
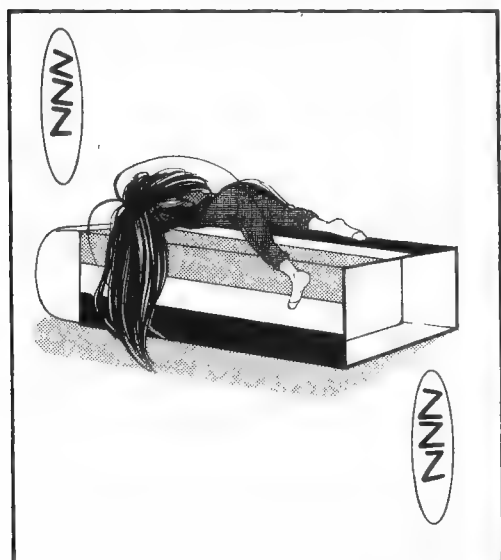
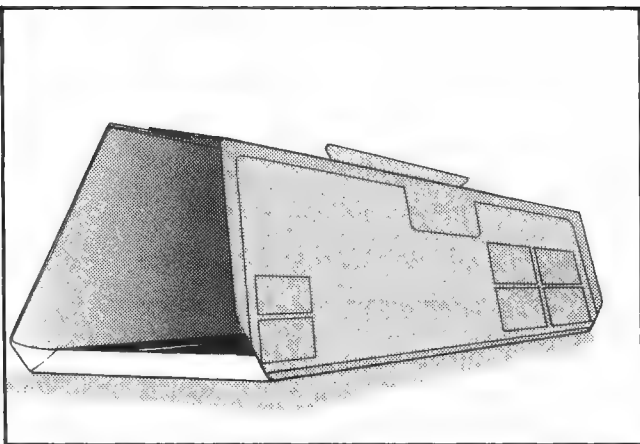
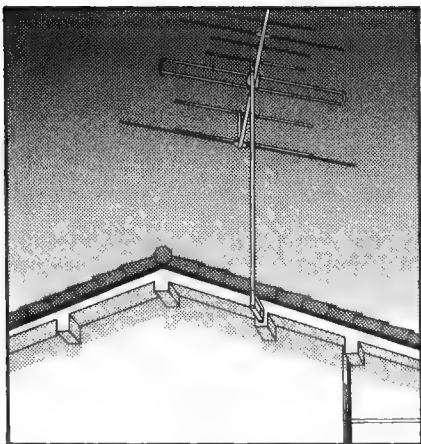
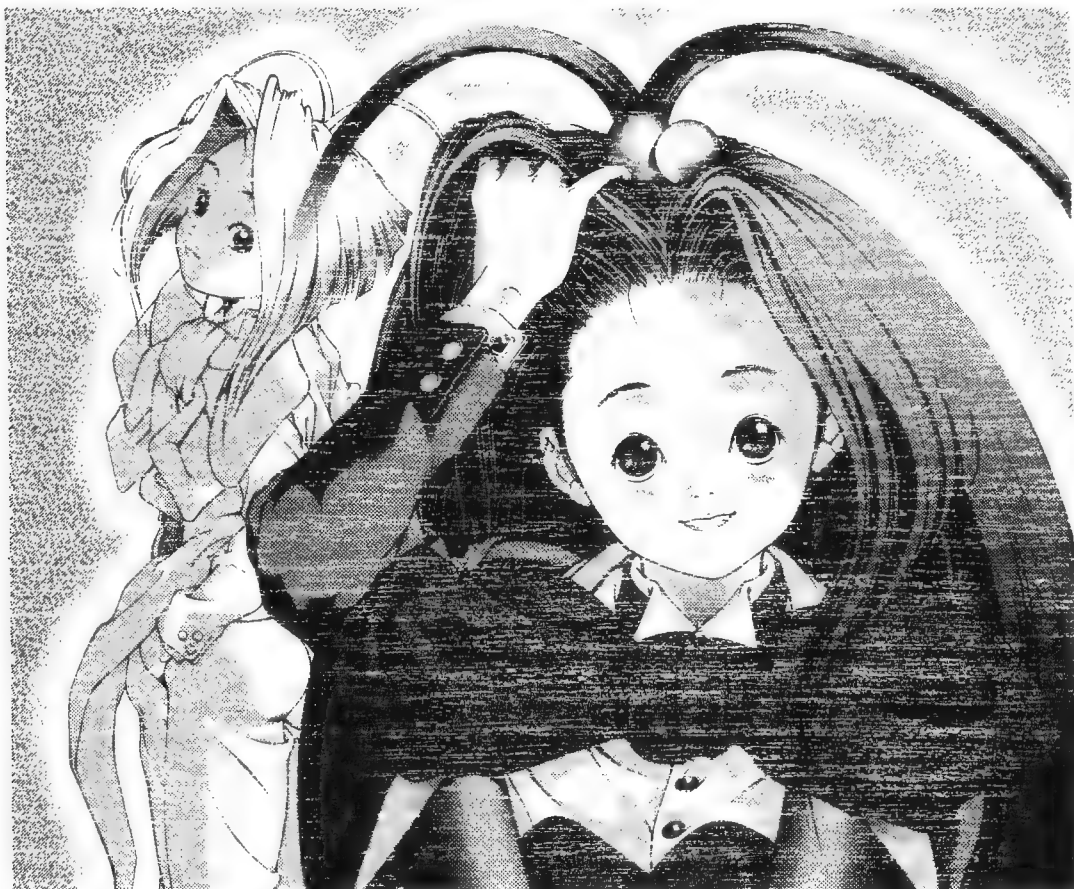
HEH

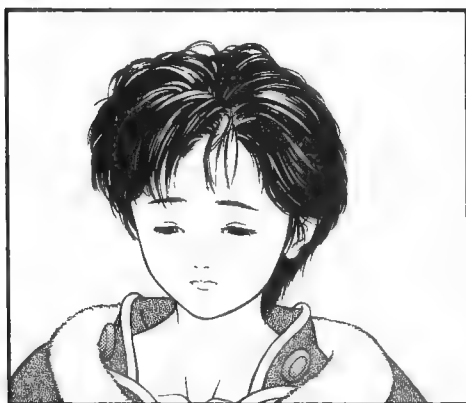
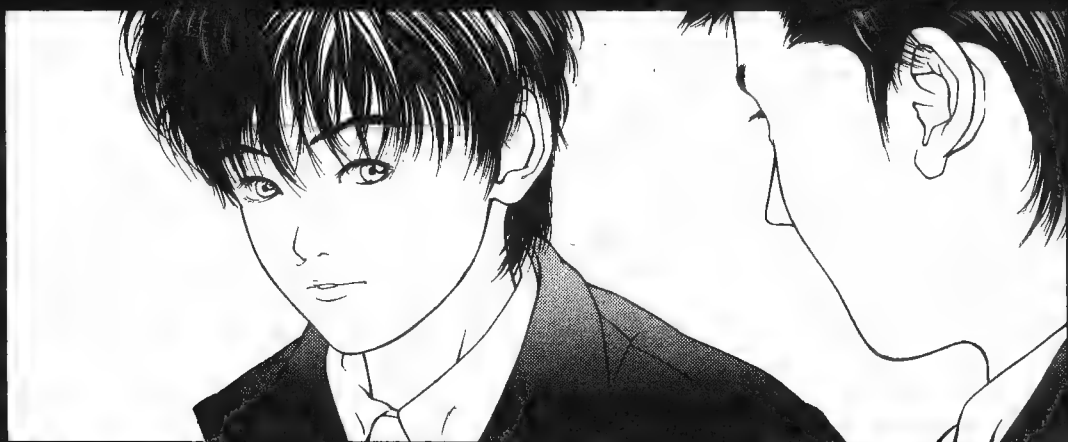
BUG PATROL di Tadatoshi Mori

AMORE DOPO MEZZANOTTE

FFSSS
CIAO!
OOHH

ZZZ
ZZZ

Arrivederci a fra tredici anni, nel-l'auditorium!

PROVERO` A CHIEDERE UN CONSIGLIO... A SEKUTO...

↩ PIGIAMINO A FORMA DI CRISALIDE

QUANTO SEI STUPIDO!

- COSA?!
- BASTAVA CHE TI DICHIARASSI AD HAYASHI PRIMA CHE QUALCUN ALTRO TE LA PORTASSE VIA!

- MA L'HO FATTO!
- VUOI DIRE CHE SEI STATO RIFIUTATO...?

- NO... E' CHE... AVEVO DIMENTICATO DI CHIEDERE UNA RISPOSTA...
- ...CHE IDIOTA!

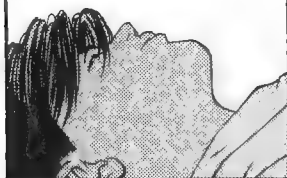
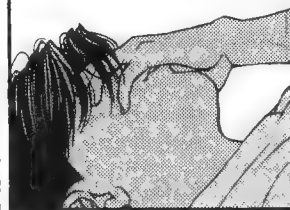
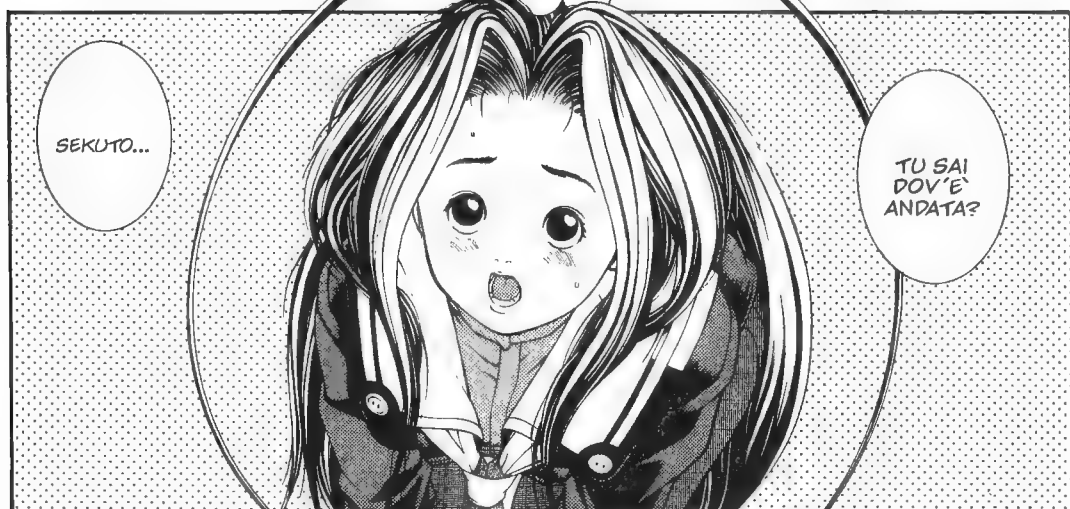
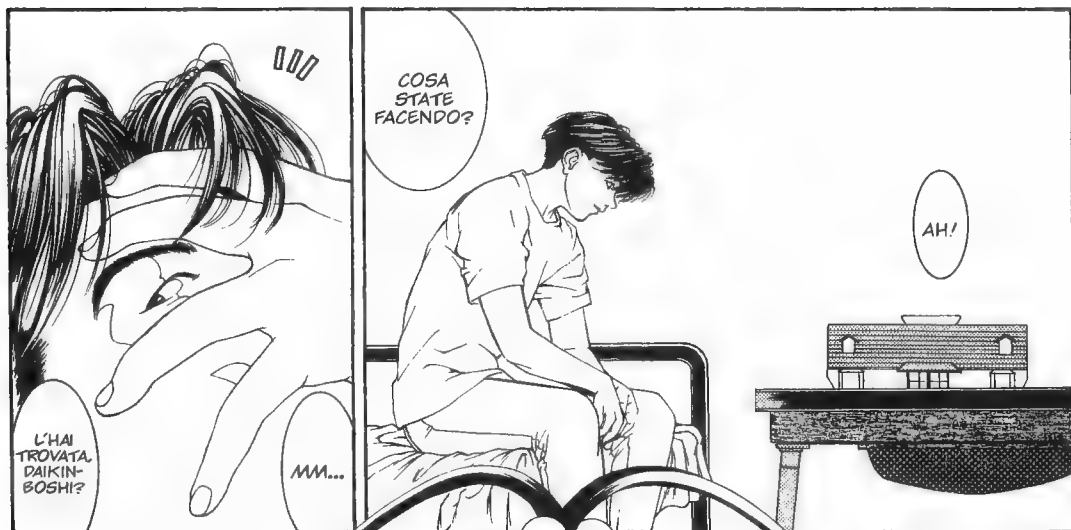
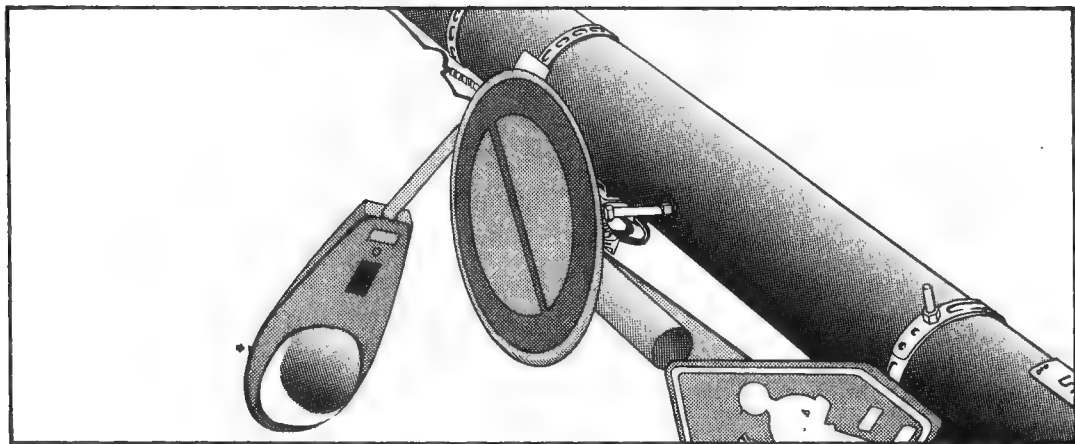
- CONGRATULAZIONI!
GIÀ CHE SIAMO QUI TUTTI QUANTI, PERCHÈ NON FACCIAMO UNA BELLA FOTO DI GRUPPO? DAI, SEKUTO! TU ERI APPASSIONATO DI FOTOGRAFIA, A SCUOLA, NO? SCATTACENE UNA!

LA FOTO CHE SI SVILUPPAVA... GLI OCCHI DI LEI CHE A POCO A POCO APPARIVANO, COME SE GUARDASSE VERSO DI ME...

NATURALMENTE NON C'ERA LA MIA IMMAGINE... IO ERO DIETRO LA MACCHINA... AL CENTRO C'ERA LO SPOSO, IN PIENA LUCE E RAGGIANTE...

BUFFO...
LÀ, NELLA CAMERA OSCURA, SVILUPPAVO L'IMMAGINE DELLA LORO FELICITÀ...

PARE CHE LA HAYASHI ABBIA PARTORITO!

L'HAI TROVATA, DAIKIN-BOSHI?
MM...
COSA STATE FACENDO?
AH!
SEKUTO...
TU SAI DOV'E' ANDATA?

BUG PATROL - CONTINUA

LONDON SUSHI
OTTOGABOS
1
DOPO APPENA UN MESE AVEVAMO GIA' FATTO FUORI TUTTI I SOLDI DELL'ERASMUS. DEL RESTO SI SA CHE A LONDRA LA BIRRA, I CD E GLI ALTRI SPASSI SONO CARISSIMI. DOVEVAMO TROVARE UNA SOLUZIONE IMMEDIATA...
...NON CI RESTA CHE LAVORARE!
CHE IATTURA FRATELLO... CHE IATTURA!
PIETRO
SUONARE NELLE METROPOLITANE NON VA PIU' DI MODA... INQUINAMENTO ACUSTICO...
PAOLO
COSI' ABBIAMO INIZIATO A FARE IL GIRO DEI RISTORANTI. ASPIRANTI SGUATTERI!
UMAI MON YA (DOVE SI MANGIA BENE)
うまいもん屋
POI CI E' APPARSO...
MMM... QUINDI VI PIACEREBBE LAVORARE PER ME?
PLUP PLUP
SBLOB SBLOB
NON VEDIAMO L'ORA!
YESSS!
SEGUITEMI... VI METTERO' ALLA PROVA...
SUBITO!
IL CUOCO RYUSEI PANEROTO

TENETEVI PRONTI, PERCHE' NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA MAGAZINE VI ASPETTA LA PRIMA RICETTA! PASSO PASSO, TUTTE LE INDICAZIONI PER PREPARARE UN PIATTO DI SUSHI!

OGGI REGOLEREMO I CONTI UNA VOLTA PER TUTTE! PREPARATI AD AFFRONTARE IL NUOVO **MISTER BALL** MODELLO **ZZ 08**... E... E... E **TUTTO IL RESTO!**
TOSHIYA... COME HAI POTUTO **TRASCURARMI COSÌ?!**

M-MA CHE...? CHE DIAVOLO TI SUCCEDE COSÌ ALL'IMPROVVISO?!

HA SUBITO UN PROCESSO DI **CONDIZIONAMENTO DEI SENTIMENTI** NEI CONFRONTI TUOI E DI SAYURI! **RANCORE, GELOSIA** E **RABBIA** COSTITUISCONO ORA LA **TRAMA STESSA** DELLA SUA ANIMA!
COSA?!

PER TE È LETTERALMENTE FINITA, SAKAZAKI...

EH EH EH...
HO ANCORA UN'ULTIMA POSSIBILITÀ... MA È IL MIO ASSO NELLA MANICA... ALL'ULTIMO RESPIRO! ANDRÒ FINO IN FONDO!

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

VERSO IL FUTURO

FUGA!

WHUMP

LE BIZZARRE AVVENTURE DI TOSHIYA SAKAZAKI! BUONA VISIONE!

RRRUMBLE
THOOM
KRUMP
THUMP

S-SÌ...
SAYURI! TU... SEI SALVA!

...GRAZIE A KURUMPA, CHE HA ATTIVATO LA SUA BARRIERA MAGICA AL MOMENTO DELL'ESPLOSIONE...
SOLO CHE... ORA LUI... È...

CAPOSEZIONE... CHE FINE HANNO FATTO GLI ALTRI...?
KURUMPA...

S-SAYURI... LORO...

UH?!

OH!

THUMP
SAYURI!
NNGH
YAAAAH!
WHAMM

WOOOOOO

KTHUMM

SAYURI! IN QUEL ROBOT C'E' CHI-SATO!

ZA ZA ZA ZA
ZAP

DWOOO

PSSSHHHFFF

NIENTE DA FARE... SAYURI È FUORI DI SÉ DALL'IRA...
È LA PRIMA VOLTA CHE SUCCEDE UNA COSA DEL GENERE...

NON MI CREDEVO CHE SAYURI SI SAREBBE SALVATA...
MA FORSE, ALLA FINE DEI CONTI, È MEGLIO COSÌ...

SAYURI...

CHE COS'È LA GELOSIA?
PERCHÉ SEI GELOSA DI ME?
SONO DIVENTATA UMANA E MI SONO SPOSATA CON IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI!

TUTTO SOMMATO, LA DONNA IDEALE DEL TUO EX MARITO È SAYURI, NON TROVI?
È CARINA... INGENUA... CREDO CHE LA MAGGIOR PARTE DEGLI UOMINI ADORINO QUELLE COME LEI...

SAYURI E I SUOI AMICI SONO SOLTANTO D'IMPICCIO.
IN FIN DEI CONTI, SAYURI NON È ALTRO CHE UN ROBOT...

SEI SOL-
TANTO UN
ROBOT!
CLAP
RA
TATATA

PLA-
SMA JET
CUTTER!
WHUPP

KRANK
UGH!

BRAKK

DIMMI... COSA PROVI, MENTRE LA TUA DONNA E IL TUO ROBOT COMBATTONO AL-L'ULTIMO SAN-GUE SOTTO I TUOI OCCHI COME SE FOSSERO IM-PAZZITE?!

AH AH AH AH AH!
...

MALE-DETTO!

ANCHE SE TI VANTI TANTO DI ESSERE UN **GENIO**, NON SEI IN GRADO DI FARE NULLA **DA SOLO!**
NON TI RESTA AL-TRO CHE GUARDAR-LE SCAN-NARSI!

SEI FORTUNA-TO A POTER CONTARE SU DONNE COSÌ **DEVOTE**, SAKAZAKI... **AH AH AH AH AH!**
DOVRESTI **RINGRAZIARLE**, PERCHÈ QUESTA BATTAGLIA TI STA PERMETTENDO DI VIVERE **QUALCHE MINUTO IN PIÙ** DEL PREVISTO!

NNGH!

THUD
THUD
THUD
KRASH

FARÒ QUALUNQUE COSA MI CHIEDERAI, MA FALLE SMETTERE!
DANNAZIONE, HO CAPITO! ORA BASTA... BASTA!

NON È VERO! IL VOSTRO PIANO ERA PROPRIO QUESTO!

ORMAI È TROPPO TARDI... GIUNTE A QUESTO PUNTO, NON SI FERMERANNO FINCHÉ UNA NON AVRÀ ABBATTUTO L'ALTRA...
SE TU AVESSI COLLABORATO CON NOI SIN DALL'INIZIO, NON SAREBBE FINITA COSÌ...

PERCHÉ NON PROVI A FARE QUALCOSA TU...? AH AH AH!
SAYURI È IL TUO ROBOT, CHISATO LA TUA DONNA...

...
WRATTHUD
ZDOOM

YAAAAH!

GRRRRRR!

IL CAPOSEZIONE È GIÀ MIO...

NON TE LO PERMETTERÒ MAI!

RATATATATATATA

UGH!
THOKK
THOKK
THOKK
THOKK
THOKK
THOKK
THOKK
THOKK

MH?!

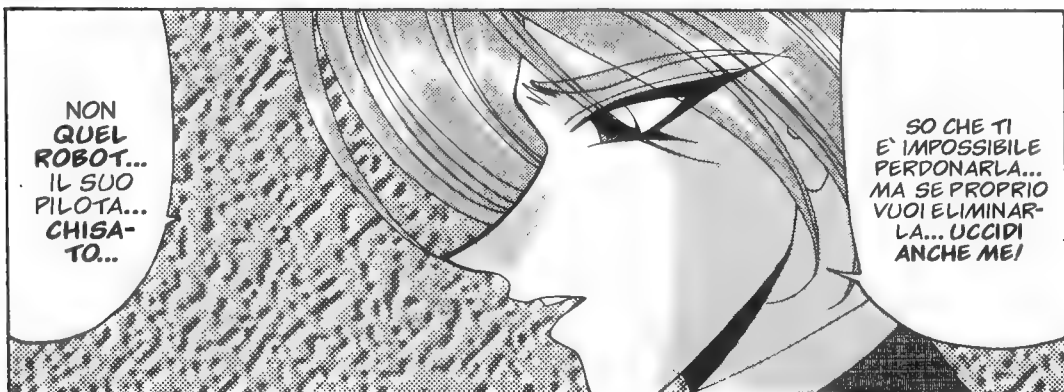
GGHH... GOSP GOSP... GHAH...

UGHF!

TU ERI MOLTO INNAMORATA DEL CAPOSEZIONE, VERO CHISATO?
SE TI FACESSI DEL MALE, IL CAPOSEZIONE NE SOFFRIREBBE...
NON E' COSÌ...
SAYURI E' IL PIU' GRANDE OSTACOLO PER ME...
NO...
SAYURI DEVE SPARIRE...
HO PENSATO CHE LA MIGLIORE SORPRESA PER TE FOSSE UN REGALO DEL CAPOSEZIONE!
IO HO SOLO CONTRIBUITO CON LA MIA PAGHETTA...
TU SEI L'UNICA PERSONA SU CUI IO POSSA CONTARE, CHISATO!
NON HO MAI POTUTO ODIARLA... NEMMENO SE TOSHIYA LA PREFERIVA A ME...
HAH...
HAH...
S-SAYURI... PER ME... E' COME UNA SORELLA MINORE... COME LA MIA MIGLIORE AMICA... E' INSOSTITUIBILE...

CAPO-SEZIO-NE?!

ADES-SO BASTA, SAYURI...

PERCHE`?! QUEL ROBOT HA DISTRUTTO SALLY... E HA UCCISO KURUMPA!

SO CHE TI E` IMPOSSIBILE PERDONARLA... MA SE PROPRIO VUOI ELIMINARLA... UCCIDI ANCHE ME!
NON QUEL ROBOT... IL SUO PILOTA... CHISATO...

E MI DISPIACE ANCHE PER TUTTI GLI ALTRI...
PERDONAMI, SAYURI... ALLA FINE, CHI CI RIMETTE SEI SEMPRE TU...

COSA?! CHISATO...? M-MA PERCHE`..?!

IO VI HO SFRUTTATO SENZA PENSARCI DUE VOLTE, PER POTER SALVARE CHISATO...
...PERCIÒ È SOLO COLPA MIA SE È FINITA COSÌ... SE SIETE STATI FATTI A PEZZI...
MA DEVO ESSERE SINCERO... NON ME NE PENTO NEANCHE UN PO'...
QUESTO PERCHÈ AVEVO DECISO DI RECUPERARE CHISATO, CON QUALUNQUE MEZZO, ANCHE IL PIÙ VILE...
A COSTO DI DOVER SACRIFICARE CHIUNQUE ALTRO... IO... NON VORREI MAI PERDERE LA MIA CHISATO...
...
D-DAVVERO...?
OH?
CHISATO!
TOSHIYA!
GRAB
SEI... SEI TORNATA IN TE!

CHE VERGOGNA... POSSIBILE CHE SI SIA DOVUTI ARRIVARE **A TANTO** PER COSTRINGERTI A **MANIFESTARE I TUOI SENTIMENTI** ONESTAMENTE?!

PUAH! SEI SEMPRE IL SOLITO **MOCCIOSO PIAGNUCOLONE** DI UNA VOLTA!

DISTORSORE ACUSTICO

HO PENSATO CHE NON MI AVRESTI MAI ASCOLTATO, PER CUI VOLEVO COSTRINGERTI A DIVENTARE IL MIO **BRACCIO DESTRO** NELLA **CONQUISTA DELL'UNIVERSO** PRENDENDO IN OSTAGGIO CHISATO...
PURTROPPO, PERÒ, IL PIANO È FALLITO IN DUE PUNTI **FONDAMENTALI**... SAYURI SI È SALVATA, E CHISATO HA ANNULLATO IL CONDIZIONAMENTO MENTALE...

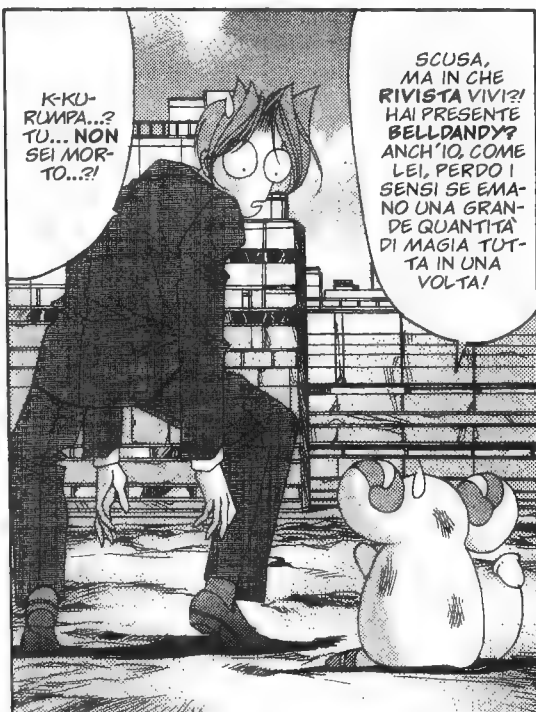
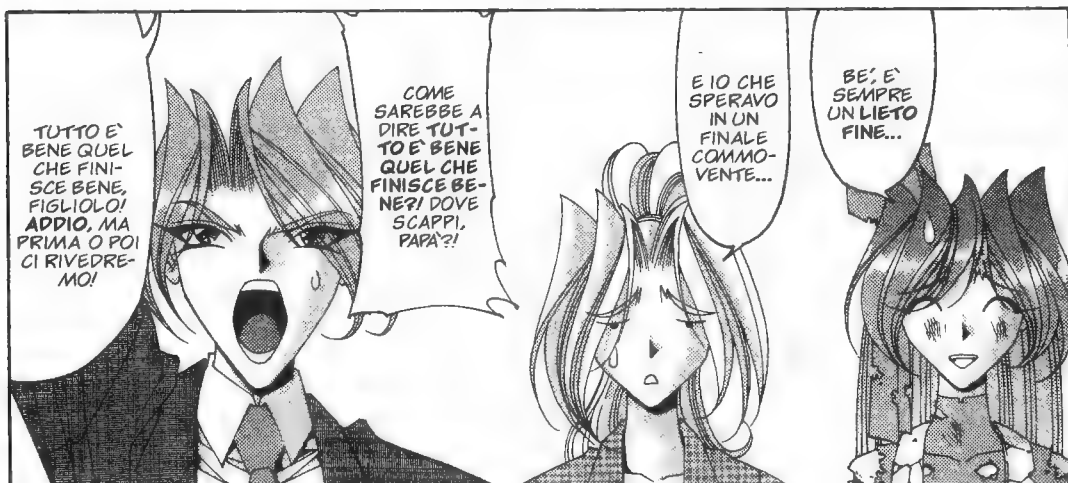
CO... **COSA?!** MA CHI TI CREDI DI ESSERE?!
NON È VERO!

IN REALTÀ HA SOLO CERCATO DI COSTRINGERTI A RICONOSCERE CHE IO SONO ANCORA **IMPORTANTE** PER TE...
SOLO CHE... NON CREDEVO CHE POTESSE ARRIVARE FINO A QUESTO PUNTO...

SEI SOLO UNA BESTIA!
PER COLPA TUA SEI ANDROIDI E UNA PICCOLA CREATURA **HANNO PERSO LA VITA!**

PER QUANTO RIGUARDA IL **TOPASTRO** NON SO, MA TI GARANTISCO CHE QUELLE **DEBOLI ESPLOSIONI** NON HANNO DANNEGGIATO MINIMAMENTE LE UNITÀ **AI** DEI TUOI AMICI ROBOT...
E SAI MEGLIO DI ME CHE UN ANDROIDE PUÒ CAMBIARE CORPO QUANTE VOLTE VUOLE, SE LA SUA AI RIMANE INTATTA... BASTERÀ RICOSTRUIRLI...

E` VERO... ORA CHE CI PENSO, LA VOLTA CHE MI INFILAI NEL SERBATOIO DEL GAS INSIEME A KAORI, RIUSCII A **SALVARMI**..
UGH... FA LO STESSO... E KURUMPA, ALLORA?
QUEL **PICCOLO BIOCCOLO PELOSO** E` MORTO COMUNQUE!

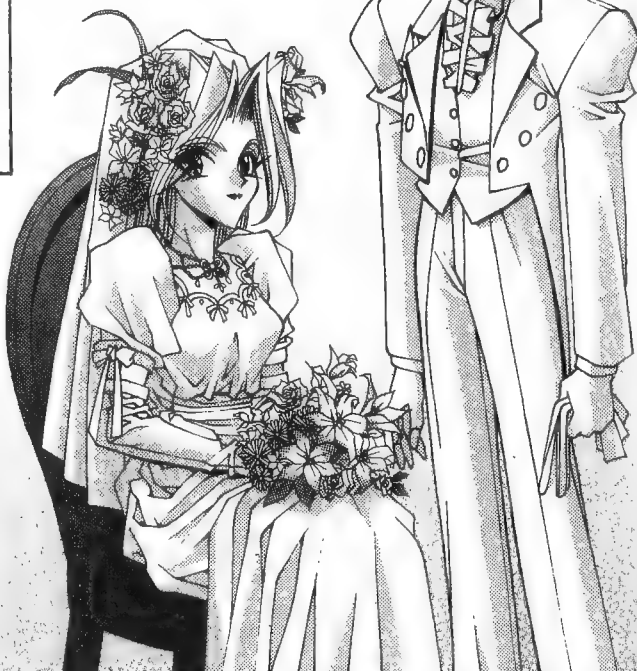
BIOCCOLO PELOSO SARAI TU!
TI HO RIPETUTO **MILLE VOLTE** CHE IO SONO IL MAESTRO DI SPADA MAGICO PIU` FORTE DEL MONDO!

K-KURUMPA...? TU... **NON** SEI MORTO...?!
SCUSA, MA IN CHE **RIVISTA** VIVI?! HAI PRESENTE **BELLDANDY?** ANCH'IO, COME LEI, PERDO I SENSI SE EMANO UNA GRANDE QUANTITA` DI MAGIA TUTTA IN UNA VOLTA!

TUTTO E` BENE QUEL CHE FINISCE BENE, FIGLIOLO! **ADDIO**, MA PRIMA O POI CI RIVEDREMO!
COME SAREBBE A DIRE **TUTTO E` BENE QUEL CHE FINISCE BENE**?! DOVE SCAPPI, PAPA`?!
E IO CHE SPERAVO IN UN FINALE COMMOVENTE...
BE', E` SEMPRE UN **LIETO FINE**...

ECCO FATTO! STRETTA LA FOGLIA, LARGA LA VITA, LA SERIE CALM BREAKER E' PROPRIO FINITA!
TROPPA FRETTA, DITE? BE', CONSIDERATO CHE ABBIAMO ANCORA DUE PAGINETTE, CREDO CHE VI FARÀ PIACERE SAPERE COS'È SUCCESSO DOPO GLI EVENTI NARRATI IN QUESTI QUATTRO ANNI E MEZZO DI PUBBLICAZIONE...

COME AVEVA PREVISTO IL PADRE DEL CAPOSEZIONE, LE AI DI SALLY E DEGLI ALTRI ERANO ANCORA INTATTE, E COSÌ SONO STATE IMPIANTATE IN NUOVI CORPI, IDENTICI A QUELLI DI PRIMA...
OH, YEAH! MA QUESTO NUOVO CORPOW ORA È EQUIPAGGIATOW PER VOLAREY!
NON E' VERO...
A SUO DIRE, CON LA FORZA DI VOLONTÀ È POSSIBILE TUTTO... PECCATO CHE QUI SIAMO SULLA TERRA, E NON NEL SUO MONDO...
OH, POVERA KIKI... SNIFF...
KURUMPA HA INIZIATO A STUDIARE LIBRI E LIBRI DI MAGIA PER CERCARE DI RIACQUISTARE IL SUO (PRESUNTO) ASPETTO ORIGINALE...

TUTTI GLI ALTRI HANNO RIPRESO A CONDURRE UNA VITA PIÙ O MENO NORMALE, E COMUNQUE SIMILE A QUELLA DI PRIMA...
ALLARME! UNA NUOVA ARMA DELLE INDUSTRIE KURAHASHI STA AVANZANDO VERSO DI NOI!
EHI, SAKAZAKI! È AMICO TUO, QUELLO?

...ANCHE SE UNA NOVITÀ FRESCA FRESCA CE L'AVREI... INDOVINATE UN PO'...

IL CAPOSEZIONE E CHISATO SI SONO SPOSATI PER LA SECONDA VOLTA!

ATTUALMENTE SI TROVANO IN LUNA DI MIELE, E NONOSTANTE L'ATMOSFERA DOVREBBE ESSERE SERENA E FELICE...

K90-A
Salve, oh venerandi Kappa boys, oh supersonici supereroi del fumetto mangofilo italiano, siete l'unico baluardo contro i folli censuratori. Detto questo, e dicendo anche che noi due abbiamo una profonda stima verso di voi, pubblicateci non importa su quale testata, tanto le compriamo tutte. Siamo due mangofili di prima categoria, Nik e Amedeo: io (Amedeo) sono il più vecchio tra i due, ed è grazie alla mia protezione che Nik è entrato nel meraviglioso mondo dell'animazione e del fumetto giapponese. Siamo molto colpiti dalle nuove serie televisive proposte da MTV, che ci dà la possibilità di vedere **Golden Boy** in versione non censurata, a un orario più idoneo. Un cartone animato veramente bello, così come **Cowboy BeBop**... Ma parliamo di fumetto! Ci piace la nuova versione 'plus' di **Kappa Magazine**, ma preferiremmo leggere **Narutaru** e **Aiten Myoo** più spesso (sempre che ci sia materiale da pubblicare). Siamo d'accordo con il Kappa per la pubblicazione trimestrale delle varie serie di **Up**, una delle testate che ci colpisce di più. Dobbiamo anche confessarvi che – grazie ad Andrea Baricordi – abbiamo scoperto di avere uno stand: il mio è Cerebrolesis (ti fa andare fuori di brutto facendoti vedere l'impossibile, e il suo aspetto è un grosso panino con la mortadella), invece quello di Nik si chiama Panettone (ti rende infinitamente serio, e ha più o meno la forma di un panettone senza canditi, perché a lui non piacciono). Detto questo, passiamo alle cose serie. Il Kappa di che sesso è? Esistono anche le Kappe, oppure no? Vorremmo approfondire un tema trattato nella lettera **D-25A** (apparsa a novembre su **Dai**): cari Marco e Fabio non vi dovete preoccupare della quantità di fumetti in vostro possesso, è normale, i manga ci trasmettono emozioni, sentimenti, e più un manga è bello, più ci coinvolge. Sul mercato c'è tantissimo materiale interessante, bisogna stare attenti al portafogli e al proprio gusto, ma ti basti pensare che se mettessi uno sull'altro tutti i miei fumetti, questi raggiungerebbero cinque volte la mia altezza (e io non sono certo un puffo blu). Vorremmo essere pubblicati su **Kappa Magazine** perché per noi è la migliore rivista che ci sia sul mercato: ci piacciono soprattutto i servizi sulle serie animate e sulle novità in Giappone. Io e Nik avremmo inoltre una richiesta da farvi: la prossima volta che andate in Giappone portateci con voi (anche dentro una valigia). Ciao, continuate così!
Amedeo "Cerebrolesis" Matarazzo e **Nicola "Panettone" Laruccia**
P.S. Se qualche pazzo volesse scriverci, il nostro indirizzo elettronico è il seguente:
nicola.simone@tin.it

PUNTO A KAPPA
Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
info@starcomics.com

Ciao, ragazzi! Mettetevi subito a dieta, perché se già è difficile entrare in una valigia, è pressoché impossibile superare la prova bilancia (le valigie devono pesare al massimo 20 chili). Se Kappa **è la vostra rivista preferita, lo sarà ancora di più il prossimo mese:** Narutaru **approda in pianta stabile (e a gennaio vi aspettano ben due episodi), e cambia radicalmente l'assetto redazionale della rivista! Per il resto, festeggio con voi l'intelligente politica 'editoriale' di MTV, che si conferma essere la mia emittente preferita (anche se la vedo così male...). Oltre ad** Up **stiamo dando vita a un nuovo mensile, sempre diretto dall'acquatico** Kappa **(se esistono delle 'Kappe', lui non ne ha ancora trovate): da gennaio arriva il ciclone** Hen**, la maggiorata più supermaggiorata del fumetto giapponese! Come vedete, siete approdati su** Kappa**: chi la dura, la vince!**

K90-B
Venerdì 22 Ottobre, *Tg2 Dossier*, puntata dedicata ai cartoni animati. Hanno fatto una panoramica delle produzioni partendo da nomi storici come Walt Disney e Warner Bros, per passare poi alle nuove case produttrici come la Dreamworks e la Fox Animation. Quando però hanno preso in esame le produzioni giapponesi, nonostante non ne abbiano parlato male, secondo il mio parere ci sono state parecchie imprecisioni: Secondo quello che hanno affermato, la tendenza del momento per le serie animate è data dalle «storie di tutti i giorni», e anche le produzioni giapponesi «si stanno adeguando a questa tendenza». Mi sbaglierò, ma non mi sembra che **Cara dolce Kyoko** e **Kimagure Orange Road** - per citare i primi due esempi che mi sono venuti in mente – siano produzioni recenti, eppure entrambe raccontano storie di tutti i giorni. In seguito hanno parlato della rassegna 'Blocchi di cartoni e di emozioni' tenuta presso il cineporto di Roma, in cui sono stati proiettati video come «la famosa serie dei manga, meglio noti come anime...» Uff... I manga sono una cosa, e gli anime un'altra (e poi, non si dovrebbe pronunciare animé?). Ma procediamo: «...che ha fatto di quei robot chiamati Lobos dei veri miti internazionali». Mmh, forse intendevano i Labor. L'ultima perla è stata: «il futuro vede l'industria del settore proiettata verso prodotti sempre più culturalmente avanzati. Non più solo favole per piccini, quindi, ma vere opere di animazione per tutte le età». Ma per le produzioni giapponesi questa è una cosa praticata da sempre! Queste sono solo alcune delle imprecisioni che ho notato, ma è stato soprattutto il senso generale del servizio che mi è sembrato approssimativo e superficiale (almeno rispetto alla parte dedicata alle produzioni americane).
Commenti? Saluti da **Iones Ruffini**
vecchio68@hotmail.com

Non ho visto il servizio in questione, ma se non hanno parlato male degli anime lo considero una nuova vittoria. Non essere troppo esigente, le rivoluzioni vanno fatte per gradi. Tra qualche tempo i giornalisti saranno più informati, e magari pronunceranno correttamente persino i termini nipponici (anche se di questo non mi preoccuperei affatto). Il mio commento non può essere quindi che positivo.

K90-C
Grazie. Grazie a tutti voi per aver terminato, nonostante lo scarso successo, la pubblicazione di **Ushio e Tora**. Cosa dire di più? **Ushio e Tora** è stato l'unico manga capace di farmi piangere: quando ho letto le ultime pagine mi sono accorto di aver perso

degli amici, perché questo erano Ushio, Tora, Asako e tutti gli altri protagonisti di questo stupendo fumetto. Grazie. **Marco "Bando" Bandini**

Grazie a te per questa testimonianza. Tra qualche mese ci ritufferemo nelle atmosfere di Ushio e Tora **grazie ai primi introvabili episodi, che usciranno per la prima volta sotto il marchio della Star Comics. E' al varo infatti un nuovo mensile che ospiterà a rotazione le origini di** Ushio e Tora**, i nuovi episodi di** Mikami **e altre sorprese. L'uscita è prevista per maggio.**

K90-D

Ore 16:30... Mi sorbisco per la terza volta la sigla demenziale di **Prendi la tua carta Sàkura**, cantata da Cristina D'orzo... pardon, D'avena, e mentre mi si torcono le budella gioisco ancora per il nome della protagonista Sàkura (si pronuncia così? Macchissenefrega, in fondo l'importante è che non si chiami con un nome italiano o americano). Visto che la serie è dedicata a un pubblico di giovanissimi pensavo non ci fosse poi granché da censurare... Errore madornale! Ore 16:45 circa, la vecchia lady Taglia&Cuci colpisce ancora: la mia mascella si apre con un sonoro 'schiok' quando una decina di secondi di ottima animazione viene sostituita da un fermo immagine e sequenze già viste. Perché?! La sequenza incriminata è la seguente: domenica mattina Sakura deve andare a fare un pic-nic con Tomoyo (ma si chiama davvero così?), e quando scende a fare colazione il fratello nota il suo particolare buon umore. Una domanda tira l'altra e salta fuori la magagna: per farle notare questo piccolo contrattempo, il fratello le mette davanti una lavagnetta magnetica, inquadrata da dietro e... zac, l'immagine si blocca, si vede Sakura disperarsi e poi zac, riecco il fermo immagine della lavagnetta, sempre vista da dietro. Cosa avrà mai questa lavagnetta? Forse una foto di Pamela Anderson nuda? La formula di qualche rito satanico? O, peggio ancora, la foto di Vera Slepoj in posa come Zio Sam, col cappello a stelle&strisce che dice «I want you... to be Omosexual»? Niente di tutto ciò: qualche giorno prima Sakura aveva semplicemente promesso al fratello di coprire lei il turno di pulizia della domenica, perché quel giorno aveva da fare. Sulla lavagnetta c'era la tabella dei turni modificata, la cui vista aveva fatto disperare Sakura: lo scambio di turno effettuato comprometterebbe il picnic con l'amica. Questo è ciò che credo sia stato censurato. Mi sono chiesto il perché. Ho subito pensato al fatto che si volessero nascondere gli ideogrammi giapponesi, ma a che scopo, se in una decina di inquadrature dopo ne appaiono a bizzeffe? Non poteva neanche essere colpa della lavagnetta, visto che appare anche alle spalle di Sakura mentre telefona a Tomoyo per disdire! E i caratteri giapponesi si vedono benissimo! Allora perché?! Inoltre, dopo la scena della lavagnetta, si colloca la scena del ricordo dello scambio di turni. Anche questa scena è molta strana, pressoché immobile. Peggio ancora, quasi non si capisce che è un ricordo!
Sakura era stata una boccata d'aria per noi poveracci che aspettavamo un cambiamento nella politica delle TV... e inoltre aveva mantenuto i nomi originali (o così pare)! Sperando nella pubblicazione (è la quarta volta che scrivo alla Star), vi saluto alla maniera vulcaniana... LIVE LONG AND PROSPER. **Fausto Ciarcia**

Anche in questo caso invito alla pazienza. C'è un notevole passo avanti tra l'adattamento di alcuni anime e quello di Sakura **(che si pronuncia proprio Sàkura). E di questo dobbiamo ringraziare probabilmente il nuovo responsabile degli adattamenti. Potrebbe essere un caso isolato, oppure dare origine a un nuovo corso. Vedremo. C'è da dire comunque che è più facile adattare un fumetto. Noi avremmo riscritto il testo della lavagna in italiano, oppure avremmo inserito la traduzione a margine. Questo non è possibile però con l'animazione, e ben pochi telespettatori sono in grado di leggere in giapponese. Certo, una voce fuori campo poteva leggere il testo in italiano, ma accettiamo qualche compromesso, continuando a farci sentire per adattamenti sempre migliori.**

K90-E

Valenti Kappa boyz, acquisto regolarmente **Kappa Magazine** da ormai 3 anni, e non avendo mai letto sulla vostra/nostra rivista (così mi sembra) alcun riferimento a ciò che sto per dirvi, ho pensato che forse potrebbe interessare ai fan di **Oh, mia Dea!** un micro-corso in mitologia comparata. Vi ho incuriosito? Ora mi spiego... Penso che tutti sappiano chi fossero le tre Parche (Nona, Decima e Morta) che, nella mitologia romana, presiedevano al destino dell'uomo, dalla nascita alla morte. Quello che però non tutti sanno – e che a noi interessa – è che le Norne (così venivano chiamate le tre Parche nella tradizione germanico-scandinava) hanno il nome di Urd, Verdandi e Skuld, e che significano rispettivamente Passato, Presente e Futuro. L'invocazione che precedeva la scelta delle Rune (l'antico alfabeto germanico) era dedicata a loro. Esse intessevano i destini dell'umanità ai piedi dell'Yggdrasill, gigantesco albero che raffigura il mondo. Nella speranza di non aver annoiato nessuno (yawn!) vi saluto con un titanico Ciaaao! **Alessandro Gallo, Bologna**

Non ci hai affatto annoiato, mio caro. E' vero, ogni tanto ci dimentichiamo che negli ultimi novanta mesi ci hanno raggiunto tantissimi nuovi lettori, e cose dette nei primi numeri sono già belle che dimenticate. Un bel ripasso non fa mai male, specialmente se l'argomento in questione è Oh, mia Dea!**, una delle serie più amate di questo mensile.**
Siamo in chiusura con quest'ultimo appuntamento con Punto a Kappa. **Come? No, non abbiamo certo intenzione di sopprimere la posta, semplicemente cambierà come tutto l'assetto redazionale della rivista. Tra un mese stenterete a riconoscere** Kappa Magazine **in edicola, perché sarà un'altra rivista. Stessi fumetti, stessi Kappa boys, ma una nuova veste grafica, nuove rubriche e un occhio sintonizzato su tutto ciò che riguarda il fumetto, l'animazione e la cultura giapponese. Una dose massiccia di anteprime e recensioni, le uscite future in video e in DVD, uno spazio fisso per la** Guida di Sopravvivenza per Otaku, **uno sguardo al passato e uno al futuro, le classifiche degli albi più gettonati in Italia e altro ancora (compresa una lezione di cucina che vi mostrerà come preparare da soli un piatto di sushi).**
Il 2000 si preannuncia ancor più all'insegna di Kappa Magazine**, un mensile che è sopravvissuto a ogni intemperia e che vuole proporsi ancor più come il manifesto dell'universo nipponico in Italia. A presto!**